SHARP • ATARI • SEGA • SPECTRUM • COMMODORE 64 • VIC 20 • MSX • COLECOVISION • LEONARDO • APPLE • INTELLIVISION

# VIDEOGIOCHI & COMPUTER

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E **GIOCOMPUTER**

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

PROVATI: SUPERMAN, GOONIES E REVS

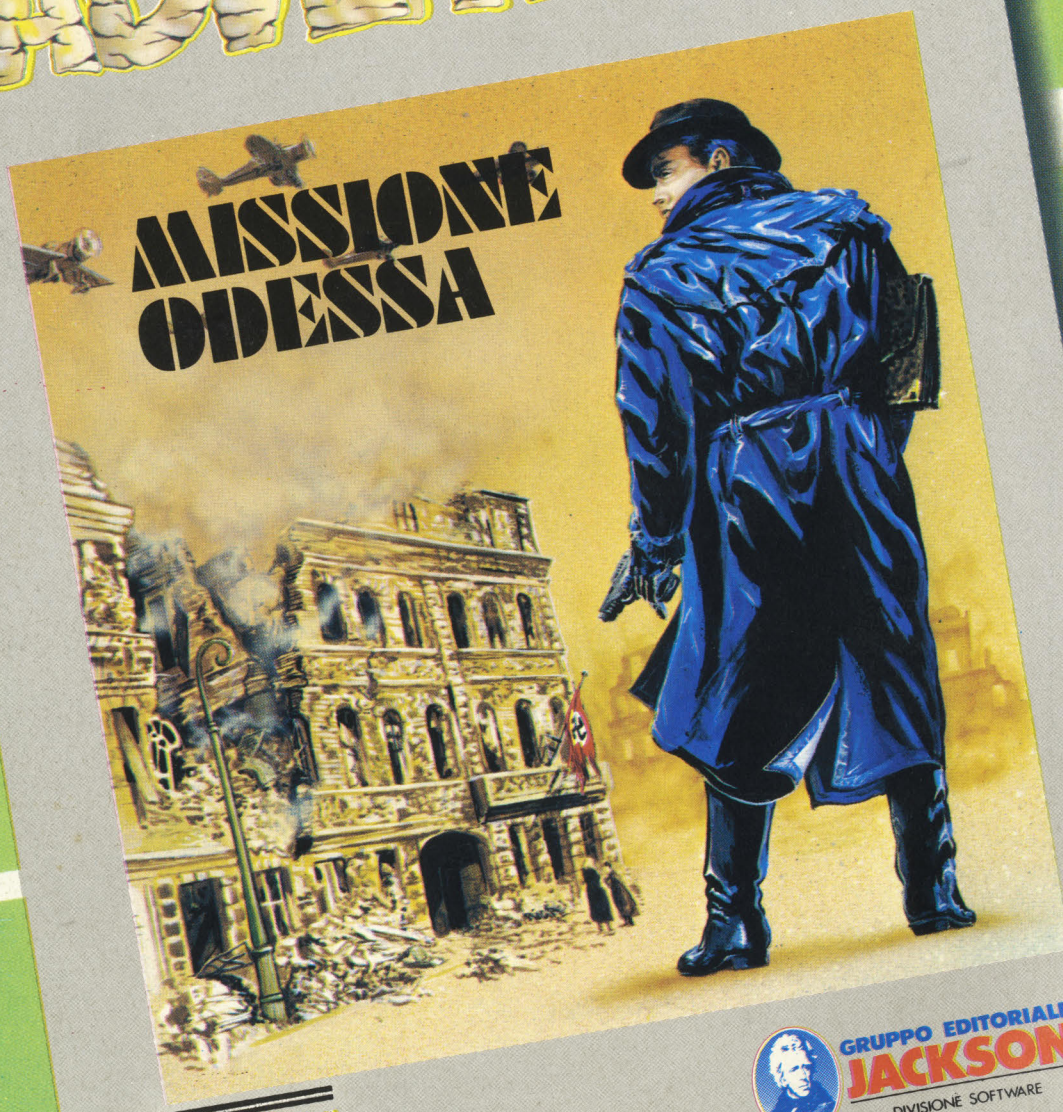
INTERVISTA A BUSHNELL

MUSICA CON ATARI

LA MAPPA DI AZTEC TOMB

APRILE
1986
L. 4.000

# E' IN EDICOLA

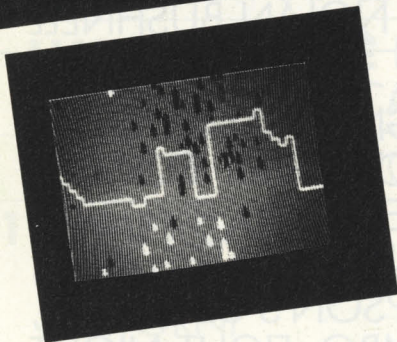
C-64 e SPECTRUM
ADVENTURE
MISSIONE ODESSA
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE SOFTWARE
JACKSON SOFT

# SOFTWARE SELEZIONATO PER IL TUO C64

**L. 8.000**

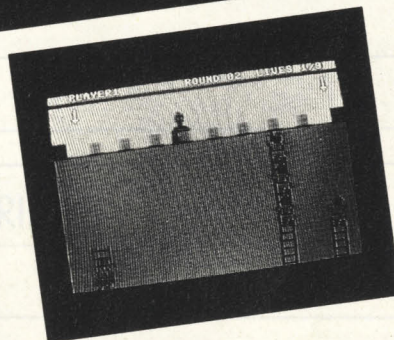
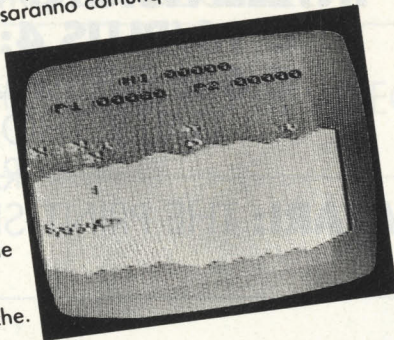
**Una selezione di giochi recenti scelti tra i migliori disponibili sul mercato. Ciò che aspettavate per divertirvi.**

### RIVER RESCUE

COD. DTEMC03

Alla guida di un veloce natante ci si trova lungo un fiume amazzonico con il compito di recuperare alcuni scienziati dispersi. Le difficoltà da superare non saranno comunque poche ...

### BLACK HAWK

COD. DTEMC01

Ispirato ad "Apocalypse now" dal quale riprende la musica della "Cavalcata delle Valchirie" è un gioco ad alta velocità e dalle ottime capacità grafiche. Ci si trova ai comandi di un cacciabombardiere che sorvola un territorio fitto di pericoli.

### ORC ATTACK

COD. DTEMC02

Si tratta di difendere il vostro castello dalle orde di invasori che cercano di scalarne le mura. Avete a disposizione pentoloni di olio bollente e grossi spadoni per uccidere i barbari. Un gioco con ottima grafica ed animazione.

## APPROFITTANE!

**Ritaglia ed invia a J.soft**
**Viale Restelli, 5**
**20124 Milano**

**Spett. J.soft**
**Viale Restelli, 5 - 20124 Milano (MI)**
**Tel. 02/6888228-683797-6880841/2/3/**

Ordino il seguente software per il C 64

cod. ______ cod. ______ cod. ______
cod. ______ cod. ______ cod. ______
cod. ______ cod. ______ cod. ______

per un totale di L. ______ + L. 2.500 per contributo fisso di spese di spedizione.

Scelgo la seguente modalità di pagamento:
- ☐ pagherò in contrassegno al postino.
- ☐ allego assegno (o contanti)
- ☐ verso l'importo sul C.C.P. n. 19445204 intestato a J.soft (allego ricevuta)

Nome ______
Cognome ______
Via ______ n. ______
C.A.P. ______ Città ______ Prov. ______

**GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.**
**MILANO - LONDRA - S. FRANCISCO**
**DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE**
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68-03-68 - 68.00.54 - 68.90.951-2-3-4-5 - Telex: 333436 GEJIT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 5 - 20121 Milano
**DIRETTORE RESPONSABILE**
Paolo Reina
**DIREZIONE EDITORIALE**
Daniele Comboni
**DIREZIONE DIVISIONE PERIODICI**
Dario Tiengo
**DIREZIONE DIVISIONE LIBRI E GRANDI OPERE**
Roberto Pancaldi
**DIREZIONE AMMINISTRATIVA**
Giuliana Di Chiano
**UFFICIO ABBONAMENTI**
Tel. (02) 68.80.951 (5 linee ricerca automatica)
**CONSOCIATE ESTERE**
**USA** GEJ Publishing Group, Inc. 1307 South Mary Avenue Sunnyvale. CA 940
Tel. (408) 7730103-7730138 - Telex 0025/49959972 GEJ PUBL SUVL
**U.K.** GEJ Publishing Ltd 18/Oxford Street London WIR 1AJ
Tel. (01) 432931 - Telex (051) 21248

**Il Gruppo Editoriale Jackson è iscritto nel registro Nazionale della stampa al n. 117 vo. 2 - foglio 129 in data 17.8.1982.**

**Associato all'Uspi Unione Stampa Periodica Italiana**
**DIRETTORE**
Riccardo Albini

**REDAZIONE**
Benedetta Torrani (Capo della Redazione)
Alberto Rossetti
Maurizio Miccoli
Paola Burolla (segreteria)

**GRAFICA**
Danilo Lionetti

**HANNO COLLABORATO**
Stefano Tucciarelli
Gabriele Petris
Fabrizio Guccione
Fabio d'Italia
Aldessandro Diano
RCC
Giacomo Selmi
Massimo Jacomelli
Bill M. Vecchi
Danilo Lamera
Marco Gussoni

Collaboreranno a questo numero tutti i lettori che lo leggeranno, che lo indicheranno ai loro amici, parenti e conoscenti, che scriveranno lettere, compileranno alle iniziative.

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA DI PUBBLICITÀ
**J. ADVERTISING S.r.l.** - V.le Restelli 5 - 20124 Milano
Tel. 02/6882895-6882458-6880606
Telex 316213 REINA I
Uffici regionali in tutta Italia.

Autorizzazione alla pubblicazione:
Trib. di Milano n. 455 del 27-22-1982
Stampa: Reweba - Brescia
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70.
Prezzo della rivista L. 4.000
Numero arretrato L. 8.000. Abbonamento annuo L. 33.000
per l'Estero L. 66.000
Per i versamenti utilizzare il Conto Corrente Postale
numero 11666203 intestato a Jackson Milano

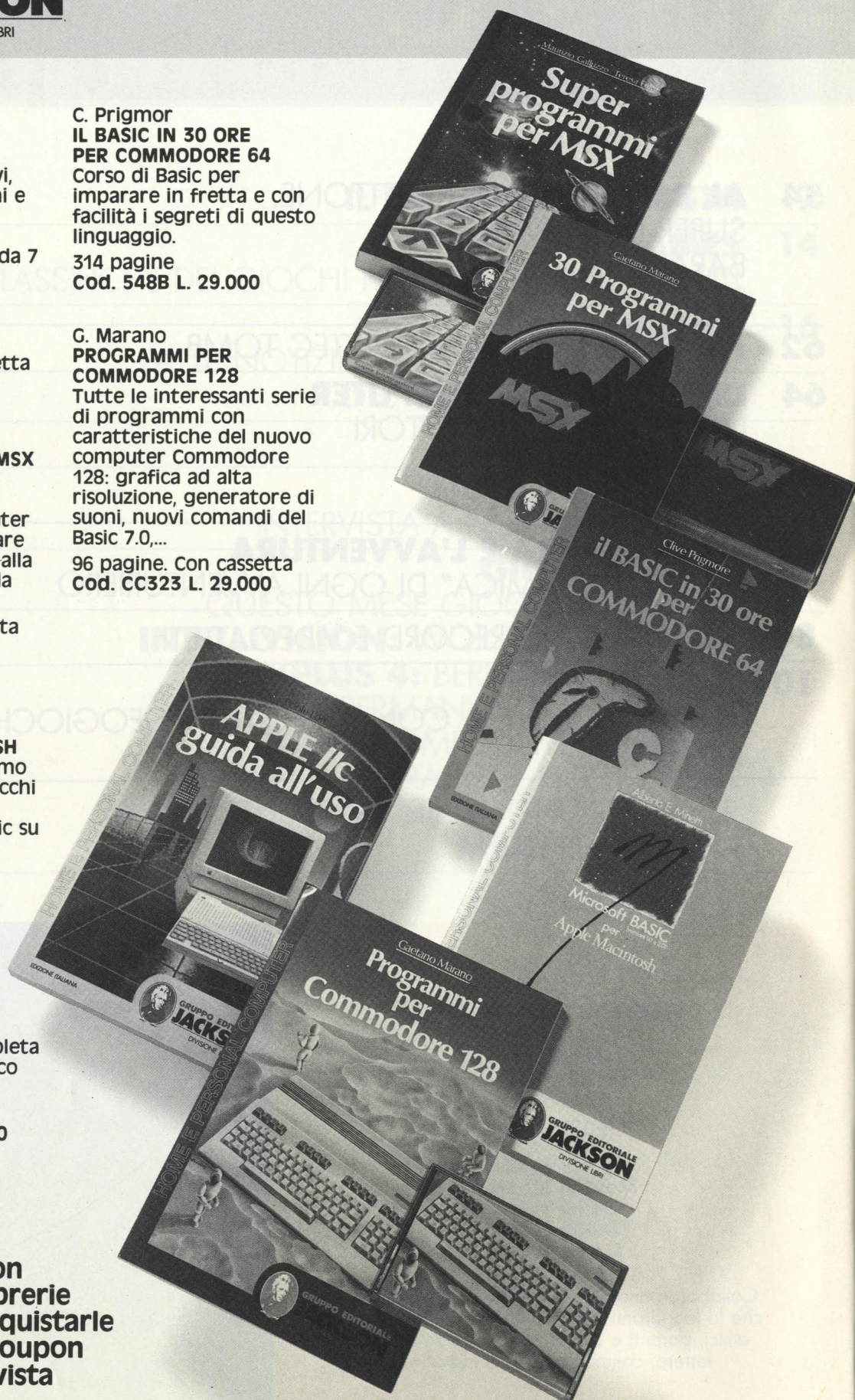
M. Galluzzo T. Felisi
**SUPER PROGRAMMI PER MSX**
Programmi applicativi, grafici e sonori, giochi e animazioni, utility e routine.
Il libro è completato da 7 appendici per un uso autonomo e personalizzato dei programmi.
320 pagine. Con cassetta
**Cod. CC289 L. 29.000**

G. Marano
**30 PROGRAMMI PER MSX**
Programmi per disegnare, per trasformare il computer in un piano, per giocare alla roulette e al tiro alla fune, un libro tutto da usare.
96 pagine. Con cassetta
**Cod. CZ181 L. 20.000**

A.E. Minetti
**MICROSOFT BASIC PER APPLE MACINTOSH**
Interessante e utilissimo libro per scoprire trucchi e segreti della programmazione Basic su Macintosh.
160 pagine
**Cod. CC321 L. 24.000**

L. Poole
**APPLE IIc GUIDA ALL'USO**
Praticamente tutto sull'Apple IIc. Guida indispensabile e completa all'uso teorico e pratico di questo computer.
500 pagine
**Cod. CCP277 L. 45.000**

C. Prigmor
**IL BASIC IN 30 ORE PER COMMODORE 64**
Corso di Basic per imparare in fretta e con facilità i segreti di questo linguaggio.
314 pagine
**Cod. 548B L. 29.000**

G. Marano
**PROGRAMMI PER COMMODORE 128**
Tutte le interessanti serie di programmi con caratteristiche del nuovo computer Commodore 128: grafica ad alta risoluzione, generatore di suoni, nuovi comandi del Basic 7.0,...
96 pagine. Con cassetta
**Cod. CC323 L. 29.000**

**Puoi trovare le novità Jackson nelle migliori librerie oppure puoi acquistarle compilando il coupon in fondo alla rivista**

# il posto della posta

## IL COMMODORE DIVENTA UNO SPECTRUM?

*Spettabile redazione di V.G., io sono un ragazzo di 16 anni innamorato pazzo di computer (per questo ho tutti i numeri della Vostra fantasmagorica rivista, che io ritengo la migliore in assoluto). Io mi limito a scriverVi solo ora perché ho un problema: io mi sono sempre interessato, non solo del computer che ho attualmente (Commodore 64), ma anche di altri, tipo ZX Spectrum e Vic 20. Infatti posseggo un programma che trasforma il mio computer in Spectrum che però, sigh!, funziona solo per il basic. È per questo motivo che vorrei porVi 3 domande:*
*1) Esiste un programma che trasformi il mio computer in uno Spectrum in "Linguaggio Macchina"?*
*2) Esiste un programma che lo trasformi in un Vic 20?*
*3) Se sì, potreste dirmi dove potrei trovarli e a che prezzo?*
*Questo è un problema che mi perseguita da ben 2 anni, al quale spero che saprete darmi risposta.*
*Non chiedo che questa mia lettera sia pubblicata, ma spero solo che non mi deludiate.*
*Distinti saluti.*

***Marco Giovenzana***

Il programma di cui tu parli, lo Spectrum Simulator, è, a quel che ci risulta l'unico programma e come hai detto tu permette di implementare il Basic dello Spectrum 48K sul CBM64.
Molti altri lettori ci hanno scritto chiedendo delucidazioni su questo fantomatico programma che permetteva di far girare su un Commodore i programmi scritti per lo Spectrum e speriamo che leggendo questa tua lettera trovino tutti una risposta.
Il programma, che come già detto si chiama Spectrum Simulator, edito dalla Whitey Computers su cassetta, grazie ad un tasto funzione richiama un menu che elenca i tasti corrispondenti del Commodore ai corrispettivi comandi Basic dello Spectrum. Inoltre il tasto F7 permette l'accesso a due schermate "help"; di aiuto in caso di difficoltà.
C'è chi sostiene che con SPECTUM SIMULATOR è possibile caricare programmi originali scritti naturalmente in linguaggio basic. In teoria la cosa è fattibile anche se esistono notevoli problemi nel caricamento visto che il registratore del Commodore non ha un livello di uscita regolabile.

## DA ROMA LA CAPITALE

*O redazione di V.g., colui che vi scrive queste righe è un grande e morboso tifoso della Roma, simpatizzante del Francavilla e come avrete ben capito amante del calcio.*
*Posseggo da circa un anno e più un C64 (ed ora lascio le vesti di tifoso per indossare quelle di videogiocatore), sono amante dei giochi di simulazione e di avventure e vorrei come al solito porvi alcune domande sperando che possiate rispondermi:*
*1) Possibile che non esista nessun gioco del calcio per il C64 che anche se con grafica alla football manager (gioco da me preferito che però ogni tanto si blocca) includa anche i calci di rigore nella partita o per eventuali spareggi?*
*2) Dopo aver perso, cioè cancellato da una cassetta Forbidden Forest, sono riuscito a riaverlo da un mio cugino ma ho scoperto una cosa curiosa: nell'ultimo quadro il mostro è invisibile, è del tutto scomparso; però ad ogni lampo tutto il cielo si illumina e per poche frazioni di secondi compare la sua ombra (come se fosse un negativo di una foto) che però si può trovare in una qualsiasi parte dello schermo.*
*Considerando che nel gioco originale il mostro si vedeva ed era sempre fisso sul lato sinistro dello schermo ho pensato che si trattasse di un difetto di caricamento ma mi sono dovuto ricredere: quando infatti, dopo essere passato parecchio tempo, compare la faccia del mostro, questa è identica alla faccia di un puma gigante (mentre se ben ricordo la sua vera fisionomia sarebbe dovuta essere ben diversa).*
*Calcolando che è sempre possibile ucciderlo (ci sono riuscito due volte) esistono forse due versioni distinte o è veramente un errore di caricamento (cosa che io escluderei per il motivo sopracitato)?*

**"Questa è la busta del mese di Aprile. Videoartista Roberto Barabino**

## PLAY BOY, il primo gioco malizioso

*Il gioco si svolge in un piccolo sobborgo. Un play boy vuole conquistare una donna e spende e spande per averla: compra pellicce, gioielli e fiori. Purtroppo nel suo infernale cammino ci sono i parenti, numerosissimi i quali pur di avere del denaro faranno di tutto per fermare il povero play boy.*
*Il play boy riuscirà per poco a avvicinare la donna con i doni e ad avere in cambio un piccolo momento di relax in un parco vicino.*
*La quota che il povero play boy ha per iniziare è di L. 100.000.000 (non ci sembra poi così povero! ndr) e deve stare attento a non spenderli per tutti i doni. Nello stesso tempo deve riuscire a conservare il denaro per poi, giunti alla fine del gioco, pagare i parenti con il resto della somma. L'avanzo deve essere almeno di 20.000.000.*
*Le pellicce, i fiori, i gioielli costano:*
*Pelliccia: 6.000.000*
*Gioielli: 11.000.000*
*Fiori: 500.000*
*Se i parenti saranno soddisfatti allora il play boy dovrà pagare altri 5.000.000 per il viaggio di nozze e il matrimonio. Se invece i parenti non saranno soddisfatti allora il gioco finisce e il play boy morirà di crepacuore. Se inoltre i soldi saranno finiti, la donna inseguirà il play boy colpendolo a mattarellate.*

PLAY BOY
WOMEN
FLOWERS (regalo)
OSTACOLI (PARENTI) (DONNA)
OGGETTI BONUS
(GIOIELLO) (PELLICCIA)
CASA WOMEN
1° SCHEMA
CASA PLAY BOY
PARENTI
WOMEN
PLAY BOY
OGGETTI PER ELIMINARE PARENTI
2° SCHEMA PER AVVICINARE DONNA
3° SCHEMA RIUSCIRE A SCAPPARE NEL PARCO
4° SCHEMA RIUSCIRE A CONVINCERE PARENTI CON DENARO
TRAGUARDO
WOMEN PLAY BOY

# UN PO' DI MUSICA PER IL LUCKY

*Spett. Video Giochi, nel nº 30 ho avuto il piacere di vedere un mio programma per il Lucky pubblicato sulla rivista. Stimolato da ciò, Vi invio altri programmi, che potrebbero essere utili ai possessori di questo sfortunato computer. Ci tengo a dire che per questi programmi ho avuto anche il valido aiuto di mio figlio Alessandro che, benché abbia solo 11 anni, ha una spiccata tendenza alla programmazione e conosce perfettamente il linguaggio Basic. Mi devo sempre scusare per non avere il supporto magnetico con i programmi registrati, ma non ho mai trovato un registratore compatibile, quantunque ne abbia provati molti.*
*Spero di vedere questi miei pubblicati soprattutto per dare una soddisfazione a mio figlio Alessandro che si applica a questa nuova branca della scienza, sempre in evoluzione, con tanta passione e costanza.*
*Ringrazio anticipatamente ossequi da*
***Alessandro e Danilo Cornia***

Cari Alessandro e Danilo, continuiamo molto volentieri a pubblicare il materiale che ci avete inviato, credendo di fare cosa molto gradita a quei tanti possessori del Lucky che forse non sono così intraprendenti come voi.
In questo numero pubblichiamo lo schermo video e i due programmi musicali che ci avete inviato. Gli altri programmi li pubblicheremo sul prossimo numero.

FRA MAR- TI NO CAM- PA- NA- RO DOR- MI TU? DOR- MI TU?

F 5 T F F 5 T F T G Z T G Z

SUON—NA LE CAM- PA NE SUON—NA LE CAM- PA NE DIN DON DAN DIN DON DAN

Z W Z G T T Z W Z G T F 5 6 F 5 6 F

SOL# 1 | DO# 2 | DO 3 | FA 4 | MI 5 | LA 6 | SOL# 7 | DO# 8 | DO 9 | FA Ø | MI ESC

LA# CTL | SOL Q | SI W | RE E | RE# R | FA# T | SOL# Y | LA# U | SI I | RE O | RE# P

FA# ↑ | SI A | LA# S | RE# D | RE F | SOL G | FA# H | SI J | LA# K | RE# L | RE ;

DO ← | LA → | LA Z | SOL# X | DO# C | DO V | FA B | MI N | LA M | SOL# , | DO# .

FA ↓ | DO SHIFT | MI | DO SHIFT | FA# RTN

— TASTIERA L

ALTO
OTTAVE
BASSO
MI
LA
FA
RE
SOL
DO
DO
DO

| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 |
| 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 |
| 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 |
| 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |
| 100 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 |
| 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 |
| 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 |
| 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 |
| 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 |
| 200 | 201 | 202 | 203 | 204 | 205 | 206 | 207 | 208 | 209 | 210 | 211 | 212 | 213 | 214 | 215 | 216 | 217 | 218 | 219 |
| 220 | 221 | 222 | 223 | 224 | 225 | 226 | 227 | 228 | 229 | 230 | 231 | 232 | 233 | 234 | 235 | 236 | 237 | 238 | 239 |

Lo schermo Video è diviso in 240 locazioni così numerate.
Per accendere un quadratino battere BK(x) = Y
Dove X = numero casella
Y = NUMERO COLORE.

1 = BLU
2 = ROSSO
3 = BEIGE
4 = VERDESCURO
5 = VERDE
6 = GIALLO
7 = BIANCO
8 = GRIGIO
9 = CERULEO
10 = ARANCIONE
11 = MARRONE
12 = ROSA
13 = CELESTE
14 = GIALLO VERDE
15 = VIOLA
0 = NERO

ES: BK(92) = 6

## I GUFI NELLA STORIA

**Sono un undicenne, sono scatenato, lasciatemi gufare... sono un gufo italiano.**

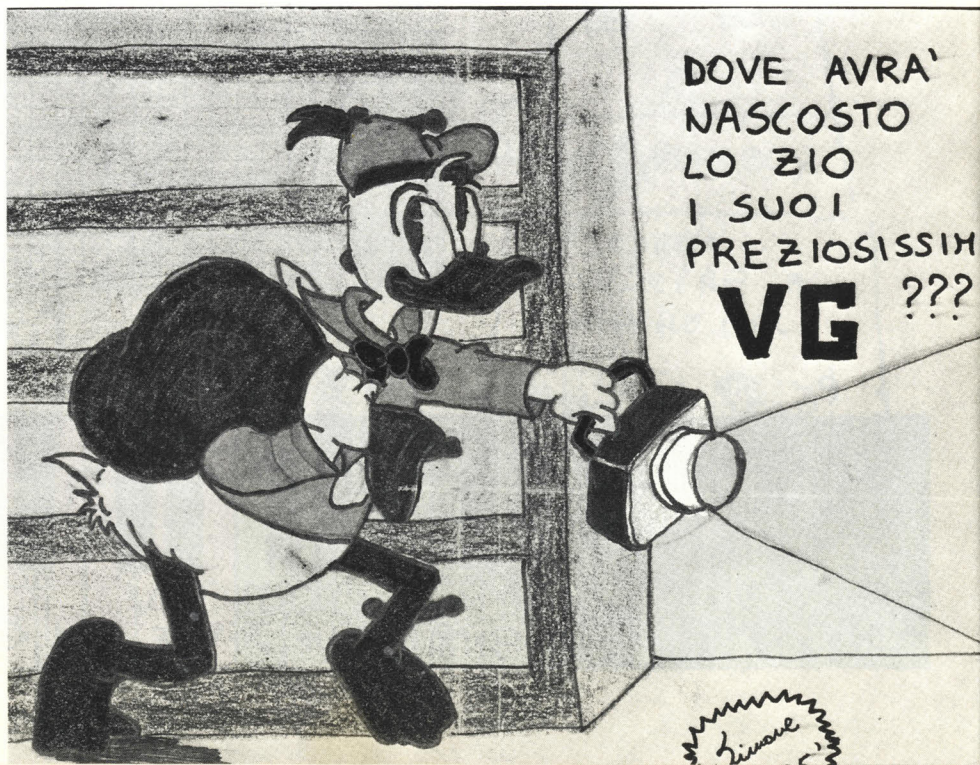
*Salve, io sono un gufo, sì, avete letto bene, sono proprio quel che si definisce uno sporco gufo.*
*Il mio gufomperometro si fonde ogni qualvolta mi concentro più di tanto sul povero tapino che ha la scalogna di trovarsi nel posto sbagliato al momento sbagliato.*
*Ad ogni modo, io vorrei parlarvi dei gufi nella storia.*
*Il primo gufo fu un tale di nome PORTOROGNA SEPAGATO e venne ingaggiato per esiliare Napoleone Bonaparte. Quindi fu la volta di YELLANTE DABRUTTO che riuscì addirittura a far vincere la 1ª Guerra Mondiale all'Italia.*
*Gli U.S.A. però, accortisi di tale arma micidiale, vinsero la 2ª guerra mondiale grazie ad un certo sfortunoforo di nome SETIGUFO TISTENDO.*
*Il più grande gufo della storia è comunque il caro MAX (anche se non ti conosco, ti saluto).*
*Ed ora a voi il componimento: Io il gufo.*
*Sono alto 1 e 55 circa e mi chiamo Stefano. Il mio amore da gufare è lui: SPACE ACE (a proposito, quando lo recensite?) tattararaira. Io riesco ad arrivare fino ai cagnoloni dopodiché, perisco miseramente nel CADET. A questo proposito voglio dirvi che fu proprio questo eccezziunale gioco a farmi scoprire che ero stato colpito dalla Gufogeniens acuta dell'egregio MHC. Stavo osservando un campione in erba che al livello SPACE ACE era arrivato alle astronavi. Come ben saprete, quando si è nel mirino del bestiomane bisogna andare in alto. Bene; egli si fece seccare tutte e tre le astronavi con lo stesso sbaglio. Ero dunque diventato un gufo.*
*Anche quel malcapitato di mio cugino Massimiliano, insieme con Erika, altra mia cugina, hanno sperimentato la mia potenza gufogena, miner 2049 ER li ha costretti a cedere dopo il primo quadro. O cadevano, o si facevano sciogliere da un antipatico mostriciattolo.*
*Volete un altro esempio della mia potenza?*
*Stavo guardando un tale giocare a GALAGA quando improvvisamente mi venne una sadica idea. Fargli perire le astronavi tutte ad una ad una con l'aiuto delle mosche. Infatti, uno di quei fastidiosi insetti, molto Kamikazemente gli andò addosso facendogli fuori un'astronave. Quindi una mosca vera e propria gli finì nel naso e lo costrinse ad abbandonare i comandi con le conseguenze che potete immaginare.*
*Distinti saluti.*

***Stefano Orsi***

## UNITÀ DI MISURA DEI GUFI

Come si fa a sapere quanto un Gufo sia pericoloso?
Guardate la tabella qui sotto e fatte attenzione quando lo incontate uno!

*Potenza*
*1/1000 scotch attaccato su se stessi, fogli del quaderno staccati.*
*1/100 castelli di sabbia e modellini crollati, puzzle disfatti.*
*1/10 problemi con la scuola: interrogazioni impreviste, compiti sbagliati.*
*1 perdita partita a ping pong, ai videogames, ecc.*
*10 figuracce con la ragazza del cuore, con gli amici e con i professori.*
*100 rottura del braccio durante le vacanze o prima di un appuntamento.*
*1000 sono molto rari e pericolosi. Possono fare perdere la squadra di calcio del loro nemico e cose peggiori.*
*1000000 sono solo due in tutt'Italia. È vietato raccontare le disgrazie causate dal loro potere ai minori di 25 anni, ai maggiori di 40 e ai malati di cuore.*

***ricetta di Ettore d'Ovidio***

## TELECRONACA VIA SATELLITE

*Telecronaca in diretta via satellite di una partita di calcio tra videogames. Telecronaca commentata da Donkey Kong jr. che tifa naturalmente per suo padre.*
*Ed ecco che entrano in campo i giocatori. Portiere della squadra dei videogames è donkey kong il padre del telecronista che grida 'forza papà' poi seguono i due fratelli terzini Mario e Luigi impegnati a togliere le tartarughe dal campo.*
*Come difensori abbiamo oggi i due karateka del Karate Champ 2. Poi come attaccante abbiamo il famosissimo, l'inimitabile, l'unico PAC-MAN.*
*Ed ecco che scende in campo la formazione dei computers! Seguiti dagli assistenti di campo, i monitors.*
*Naturalmente il loro grandissimo allenatore apple 2e comincia a consigliare i giocatori.*
*In porta abbiamo il vecchio ma ancora in forma Vic20.*
*Poi seguono i loro terzini c16 e plus4 e i difensori Machintosch e C64.*
*Poi lo straniero MSX e il nuovissimo C128 che giocano in attacco. Ed ecco che entra in campo l'arbitro, che giudicherà la partita, il popolarissimo, famosissimo Joystick e i due guardialinea i paddle.*
*Ed ecco che inizia la partita tra un tifo insuperabile, il tifo per la squadra dei computers viene sostenuto da registratori, cassette, floppy disk ecc. mentre dall'altra parte sentiamo il tifo dei video amatori!*
*Ed ecco l'arbitro fischio dell'inizio della partita.*
*La palla è al karateka che dribbla il C64 e passa la palla al compagno Pac-Man che avanza e tira una botta all'incrocio, ma questo magnifico tiro viene parato dal Vic20, che ha usato il suo efficace tasto di restore per bloccare la palla.*
*Il Vic passa al Machintosh che avanza decisissimo con i suoi 128k ram ma viene marcato da Mario che con un calcio fa saltare la barra spaziatrice, l'arbitro fischia la punizione, ed ecco che i tifosi videogiocatori lanciano monetine da 200 lire all'arbitro. Ecco che si batte la punizione, il Mac tira in avanti e raccoglie il passaggio il compagno C128 che tira un pallone ad effetto che utilizza 120k ram, Donkey Kong non ce la fa, le cassette volano insieme ai dischetti, un monitor esplode per la felicità, il radiocronista urla 'ma che fai papà', 1-0 per i computers. Ed ecco che si batte il centro campo, pac-man avanza furiosamente, nessuno lo riesce a fermare, ed ecco che il Vic 20 toglie 2 fantasmini dalla tasca e fa mangiare pac-man, l'arbitro grida 'rigore' una stampante entra in campo e comincia ad avvolgere l'arbitro con la sua carta, subito fermata dai guardialinea paddle.*
*Batte il rigore Pac-Man che con un tiro spiazza il Vic, ma per fortuna il pallone sbatte al palo, ma arriva Karateka e segna con un tiro di punta. Il radiocronista grida 'evviva!', 1-1 pari. Si ribatte il centrocampo quando all'improvviso si sente qualcosa in cielo, un rumore strano è Zaxxon che sta atterrando proprio sul campo. Tutti cominciano a farsi prendere dal panico, l'arbitro non sa più da che parte andare, e dice 'partita sospesa per campo impraticabile' qui è Donkey Kong jr. che chiude dalla sala giochi di Lamezia Terme.*

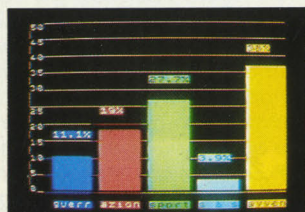
***PAOLA IGINO & RETTURA ALFONSO***

IN COLLABORAZIONE

L'ORECCHIOCCHIO

CON L'ORECCHIOCCHIO

# HIT ZOOM

| TIPO | LETTORI | NEGOZI |
|---|---|---|
| GUERRA | 1) RAID OVER MOSCOW<br>2) BEACH HEAD II<br>3) SKY FOX<br>4) BEACH HEAD<br>5) SUPER ZAXXON | 1) DAN BUSTER<br>2) RAID OVER MOSCOW<br>3) BEACH HEAD II<br>4) WAR GAMES<br>5) SKY FOX |
| AZIONE | 1) GHOSTBUSTERS<br>2) SKOOL DAZE<br>3) ALIEN 8<br>4) TAPPER<br>5) AUTOMANIA | 1) SUPERMAN<br>2) RAMBO<br>3) QUAKE MINUS 1<br>4) WHO DARES WIN<br>5) GHOSTBUSTERS |
| SPORT | 1) BRUCE LEE<br>2) SUMMER GAMES II<br>3) SUMMER GAMES<br>4) ROCKY<br>5) DECATHLON | 1) WINTER GAMES<br>2) TRACK & FIELD II<br>3) BRUCE LEE<br>4) KARATEKA<br>5) INTERNATIONAL BASK |
| SIMULAZ. STRATEGIA | 1) DEUS EX MACHINA<br>2) THE WAY OF EXPLODING FIST<br>3) PIT STOP 2<br>4) FLIGHT SIMULATOR II<br>5) GYRON | 1) THE WAY OF EXPLONDING FIST<br>2) PSI WARRIOR<br>3) GYRON<br>4) SOUTHERN BELLE<br>5) SOLO FLIGHT |
| AVVENT. | 1) MISSION IMPOSSIBLE<br>2) PYJAMARAMA<br>3) THE ROCKY HORROR SHOW<br>4) STAFF OF KARNATH<br>5) SHADOW FIRE | 1) MISSION IMPOSSIBILE<br>2) ENIGMAFORCE<br>3) PYJAMARAMA<br>4) SHADOW FIRE<br>5) THE ISLAND CAPER |

# I GIOCHI PIÙ VOTATI

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ↑ | 6 | **GHOSTBUSTERS** | **ACTIVISION** |
| 2 | ● | — | BRUCE LEE | DATA SOFT |
| 3 | ● | — | MISSION IMPOSSIBLE | EPYX |
| 4 | ↓ | 3 | SUMMER GAMES II | EPYX |
| 5 | ↓ | 4 | PYJAMARAMA | MIKRO-GEN |
| 6 | ↓ | 5 | RAID OVER MOSCOW | ACCCESS |
| 7 | ↑ | 10 | THE ROCKY HORROR SHOW | C.R.L. |
| 8 | ↑ | 11 | STAFF OF KARNATH | ULTIMATE |
| 9 | ● | — | SHADOW FIRE | BEYOND |
| 10 | ↓ | 9 | SKOOL DAZE | MICROSHERE |
| 11 | ↑ | 13 | SPY VS SPY II | BEYOND |
| 12 | ● | — | SUMMER GAMES | EPYX |
| 13 | ● | — | ROCKY | COLECO |
| 14 | ● | — | DECATHLON | ACTIVISION |
| 15 | ● | — | ALIEN 8 | ULTIMATE |

**Torna al primo posto GHOSTBUSTERS, ma per un soffio: un solo voto più di BRUCE LEE, che ha sfiorato così il "colpaccio". Si piazza sul podio anche il giocatissimo MISSION IMPOSSIBLE; per il resto i soliti assestamenti di classifica.**

VIDEO GIOCHI 36

GAMES

# HIT BAR

## I GIOCHI PIÙ VENDUTI

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ● | – | **SUPERMAN** | **BEYOND** |
| 2 | ● | – | RAMBO | OCEAN |
| 3 | ● | – | QUAKE MINUS 1 | BEYOND |
| 4 | ↑ | 9 | WINTER GAMES | EPYX |
| 5 | ● | – | MISSION IMPOSSIBLE | EPYX |
| 6 | ● | | ENIGMAFORCE | BEYOND |
| 7 | ● | – | WHO DARES WIN | ALLIGATA |
| 8 | ● | – | DAN BUSTERS | U.S. GOLD |
| 9 | ↓ | 3 | GHOSTBUSTERS | ACTIVISION |
| 10 | ↓ | 1 | PYJAMARAMA | MIKRO-GEN |
| 11 | ↑ | 13 | SHADOW FIRE | BEYOND |
| 12 | ● | – | CHIMERA | FIREBIRD |
| 13 | ● | – | SHARK HUNTER | MASTERTRONIC |
| 14 | ● | – | THE ISLAND CAPER | BEYOND |
| 15 | ↓ | 2 | EVERYONE'S A WALLY | MIKRO-GEN |

**Ondata di novità tra i giochi più venduti: gli "eroi" SUPERMAN e RAMBO buttano verso il fondo della classifica i magnifici tre del mese scorso, ma non mancano i ritorni dei classici quali WINTER GAMES.**

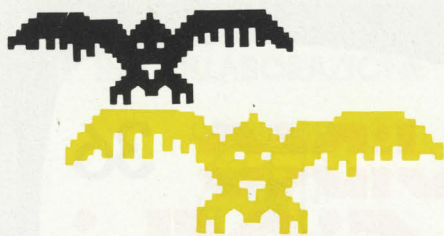
## I PIÙ VOTATI

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | ● | – | **DRAGON'S LAIR** |
| 2 | ↑ | 8 | PAC-LAND |
| 3 | ↑ | 9 | SPACE ACE |
| 4 | ● | – | HYPER SPORTS |
| 5 | = | 5 | YIE AR KUNG FU |
| 6 | ● | – | HYPER OLYMPIC |
| 7 | ● | – | PUNCH-OUT |
| 8 | ● | – | POLE POSITION II |
| 9 | ● | – | KARATE CHAMP II |
| 10 | ↓ | 3 | KUNG FU MASTER |
| 11 | ↑ | 14 | EXCITING SOCCER |
| 12 | ● | – | FIREFOX |
| 13 | ● | – | CIRCUS CHARLIE |
| 14 | ● | – | PITFALL II |
| 15 | ● | – | 1942 |

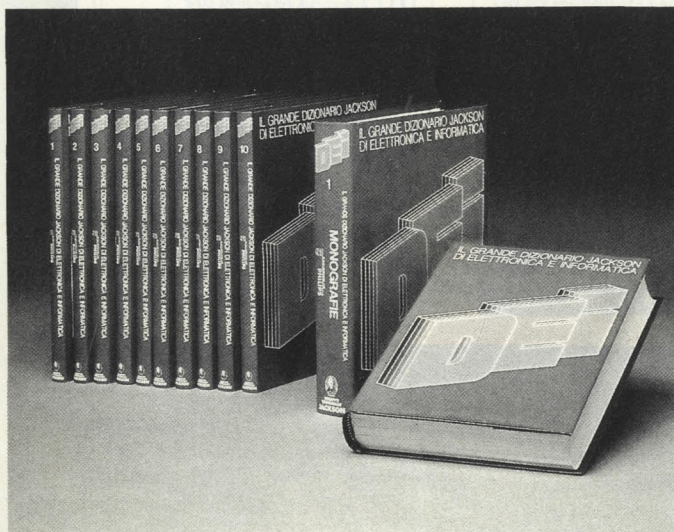
**Stranamente i nostri lettori sembrano essere molto tradizionalisti: rientrano in classifica al vertice i laser e le due versioni delle olimpiadi, mentre non c'è traccia alcuna delle ultime novità. Forse queste ultime sono troppo "cattive"?**

## I PIÙ GETTONATI

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | ● | – | **GUN SMOKE** |
| 2 | ● | – | CHOPLIFTER |
| 3 | ● | – | PAPERBOY |
| 4 | ● | – | PAC-LAND |
| 5 | ● | – | GREEN BERET |
| 6 | ● | – | FLASHGAL |
| 7 | ↓ | 6 | PINBALL ACTION |
| 8 | ● | – | DO! RUN RUN |
| 9 | ● | – | STAR FORCE |
| 10 | ↓ | 4 | GHOSTS'N GOBLINS |
| 11 | ↓ | 1 | KING OF BOXER |
| 12 | ● | – | BOMB JACK |
| 13 | ● | – | FIREFOX |
| 14 | ● | – | GIMME A BREAK |
| 15 | ● | – | RF 2 |

**Vera e propria rivoluzione tra i giochi più gettonati, con l'inserimento ai primi posti delle novità del mese GUN SMOKE, CHOPLIFTER e GREEN BERET. Pure PAPERBOY si piazza bene, mentre non demordono i classici migliori quali PAC-LAND.**

COLPO D'OCCHIO SUL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

## UN DIZIONARIO DI INFORMATICA

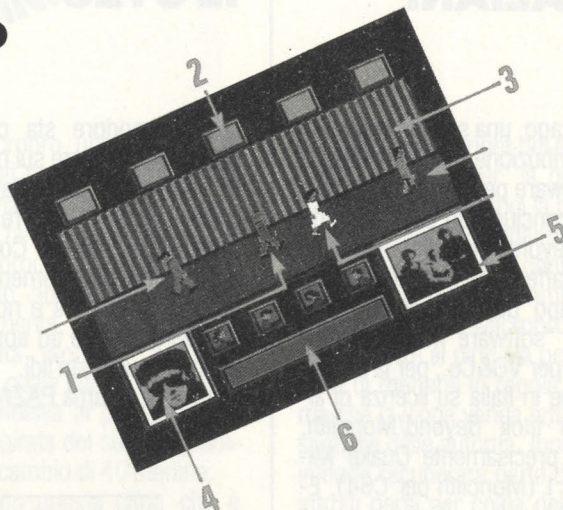
La necessità di un dizionario enciclopedico in grado di raccogliere e organizzare tutti i termini nati dalla rivoluzione informatica era avvertita da tempo. Per questo il Gruppo Editoriale Jackson ha realizzato DEI, il Grande Dizionario di Elettronica e Informatica. Bastano pochi dati per rendere evidente l'importanza di questa nuova pubblicazione: 45.000 termini, 3.000 illustrazioni a colori, 1.000 monografie, raccolti in un'opera in 12 volumi che esce settimanalmente in edicola in fascicoli, al prezzo di 2.500 lire.
La realizzazione del Dizionario ha richiesto un imponente lavoro di ricerca durato più di cinque anni: quelli che hanno visto lo sviluppo della cosidetta "rivoluzione informatica".
"Un periodo che ha visto la nascita e lo sviluppo di una lingua con regole e vocaboli propri, tra cui molti neologismi, spesso solo in parte traducibili e con differenti accezioni nelle varie discipline" ha dichiarato Roberto Pancaldi, direttore della divisione Libri e Grandi opere della Jackson "Una lingua apparentemente inglese, o meglio americana, che ha mantenuto una forte caratterizzazione anglosassone anche nei molti, confusi e spesso contradditori tentativi di traduzione".
DEI ha cercato di formalizzare, a partire dal termine in lingua inglese, la sua traduzione italiana, la sua definizione, oltre ad inquadrare la voce nel contesto della disciplina specifica di appartenenza.
DEI si rivolge così a quanti desiderano per lavoro, per studio o più semplicemente per cultura personale orientarsi nell'universo linguistico dell'elettronica e dell'informatica, utilizzandone i termini con assoluta padronanza, senza rimanere esclusi da un mondo che sta rapidamente evolvendosi verso la cosiddetta "società dell'informazione".

## SCOOBY DOO NON CE LA FA

Scooby Doo, il gioco della Elite previsto per essere il primo cartone animato al computer, è fallito per problemi tecnici.
Mentre la grafica è descritta come una delle più incredibili, il gioco è proprio misero e la causa del fallimento che ha portato a rinunciare al progetto risiede proprio nella mancanza di memoria a disposizione per l'azione dopo che alla grafica era stato dedicato così ampio rilievo.
La lavorazione era iniziata a giugno dell'anno scorso quando al progetto erano stati assegnati un gruppo di programmatori e una buona quantità di quattrini.
In ogni caso l'Elite ha fatto sapere che la produzione del gioco è soltanto sospesa e che il gioco prima o poi uscirà, visto che ci sono ancora due anni di tempo prima che scada il contratto di cessione dei diritti. È probabile, visto che l'insuccesso è dovuto a una carenza di memoria, che la Società aspetti l'uscita dello Spectrum 128K per sfruttarne la maggiore potenza.

## SULLA VIA DEI TRUST

Pare che le case di software, per quanto famose e affermate, abbiano bisogno di unirsi sotto il cappello di pochi distributori. Dopo il caso dell'accordo Ariolasoft/Lamasoft e quello che ha visto riunirsi sotto l'ala commerciale della Centresoft la Gremlin Graphics, la Ocean e l'Imagine, ora è la volta della Ultimate che verrà commercializzata dalla US Gold.
Non è ancora chiaro che ci sia stata anche una fusione delle due società o se rimangano completamente separate, ma per il momento i giochi Ultimate continueranno ad apparire col loro solito marchio. Quello che appare chiaro è che con questo accordo la Ultimate può investire tutte le sue risorse nella progettazione del software, lasciando alla grande esperienza commerciale della US Gold tutti i problemi relativi alla produzione, diffusione e promozione dei suoi giochi futuri. I primi titoli in programma sono *Dragon Skulle* per il Commodore 64; *Cyberrum* e *Petagram* entrambi per lo Spectrum.
Il primo rappresenta il completamento della trilogia di Sir Arthur Pendragon. Il gioco si svolge su un'isola deserta dove il protagonista, cioè voi, deve trovare il demoniaco Skulle e combattere contro le sue schiere infernali. Il gioco Cyberrum per lo Spectrum è un'avventura spaziale in perfetto stile arcade nella quale dovete gironzolare caricando Cybernite, cosa che vi procurerà non pochi guai con i locali pirati dell'aria.
Del terzo gioco invece non si sa niente all'infuori del titolo.

## ANTEPRIMA GAMES: RITORNO AL FUTURO

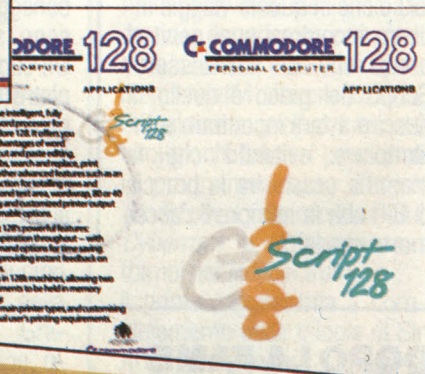
Un altro film si aggiunge alla lunga lista di versioni elettroniche di film famosi. Anzi, la casa di software che lo ha prodotto ha annunciato che questo è il primo gioco di una serie che si ispirerà a film di grande successo. Come avrete capito dal titolo della notizia, il gioco di cui stiamo parlando è Back to the Future ispirato al bel film prodotto da Spielberg presentato al Festival del Cinema di Venezia e uscito qualche mese fa nelle sale italiane. Casa produttrice la Electric Dreams che ne ha le versioni compatibili per lo Spectrum e il Commodore.
Il protagonista è Marty, un ragazzo che usa una macchina del tempo per tornare agli anni '50 e che in questo viaggio indietro incontra i suoi genitori prima che si fidanzassero. Scopo del gioco è quello di riuscire a farli incontrare e innamorare evitando che la mamma caschi tra le braccia di Biff che fa sempre il cascamorto con lei.
Marty può interagire con gli altri personaggi attraverso delle icone di movimento che entrano in funzione quando lui si trova nel posto giusto. Per esempio se è al bar può comprare un frappè per ognuno degli altri personaggi, se è sul palco può suonare la chitarra, oppure ancora può leggere o far leggere poesie d'amore da qualunque personaggio. A seconda che Marty riesca a far entrare in azione le icone di movimento al momento giusto oppure no, e a seconda che indirizzi bene sugli altri personaggi le azioni da compiere, questi reagiranno seguendolo, abbandonandolo oppure semplicemente stando fermi. Naturalmente i personaggi che deve muovere sono i suoi genitori.
Un cuore, sul lato inferiore sinistro dello schermo, crescerà o diminuirà in rapporto ai suoi successi: se riuscirà a far andare i suoi genitori insieme al bar, se riuscirà a condurli alla sala da ballo e suonando incitarli a ballare, se riuscirà a dare a suo padre il libro di poesie perché lui le legga alla madre, se insomma riuscirà a far fare loro tutti i passi del corteggiamento, allora il cuore raggiungerà la massima grandezza. Se vuole tornare al futuro deve ingigantire il cuore entro sette giorni, termine ultimo per tornare alla normalità. Come nel film, una fotografia segna lo scorrere del tempo: per tornare bisogna che la foto di lui con le sorelle sia chiara e nitida. A ogni mossa sbagliata la foto si schiarisce, a ogni mossa giusta guadagna in nitidezza.
La grafica, molto curata, divide lo schermo in varie parti: le icone di movimento, la foto e il cuore, l'ambiente vero e proprio dove si svolge l'azione (il bar, la casa di Doc, la scuola, ecc). Per alcuni personagi e ambienti sono state digitalizzate le immagini del film.

## DOPO LA FAME LA DROGA

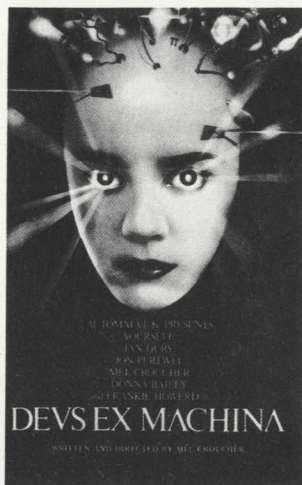
Visto il successo riscontrato dalla compilation Soft Aid i cui fondi, che hanno raggiunto le 350000 sterline, sono stati devoluti come contributo per la fame nel mondo, la Guild of International Software Houses e la International Society of Software Artists inglesi hanno deciso di lanciare una nuova iniziativa per finanziare la riabilitazione dei drogati. Ancora una volta l'industria inglese del software elettronico ha messo da parte la concorrenza per unirsi in un progetto di aiuti su alcuni dei temi più scottati del mondo contemporaneo.
Il progetto si chiama Off The Hook (liberamente tradotto in Liberarsi dalle Catene) ed è stato presentato a gennaio a un meeting delle due associazioni di categoria che ne sono promotrici. La cassetta conterrà giochi delle seguenti società: Activision, US Gold, Ocean, Gremlin Graphics, Ultimate, Firebird, Melbourne House, Elite e Beyond. Il ricavato, circa 4 sterline per ogni cassetta venduta, sarà devoluto direttamente al Princess Trust for Drug Abuse, una associazione di beneficienza patrocinata dalle principesse reali. Gli organizzatori sperano di raccogliere almeno 100.000 sterline.
La compilation sarà disponibile per i sistemi BBC, Spectrum, Commodore e Amstrad.

# GIOCHI INGLESI ITALIANI

La Lago, una società italiana di distribuzione di hardware e software per home computer, ha concluso un contratto con la Beyond/Monolith, una delle più affermate case inglesi nel campo dei videogiochi nonché "software house dell'anno" per VG&Co., per la produzione in Italia su licenza di alcuni titoli Beyond/Monolith. Più precisamente Quake Minus 1 (Monolith per C64), Enigmaforce (Beyond per C64/Spectrum) e Bounces (Monolith per C64/Spectrum).
I tre titoli sono disponibili nella versione italiana a partire da subito. Ciascuna confezione contiene: la versione Spectrum/Commodore del gioco, se esistono, su di un'unica cassetta ; il manuale in italiano e il certificato di garanzia.
Sono inoltre disponibili, nella versione originale inglese con manuale in italiano, giochi americani pubblicati in Inghilterra dalla Beyond, tra cui Superman per C64/Atari 400/800 e Spectrum/Amstrad CPC 464 (entrambi in confezione unica).
Con l'accordo di produzione in Italia di alcuni giochi inglesi, la Lago è in grado di metterli in vendita ad un prezzo nettamente inferiore a quello applicato in tutte le altre nazioni europee dove vengono esportati i giochi Beyond-Monolith.
I tre giochi citati costano infatti 16.900 lire IVA compresa, contro le 10.000 lire dei giochi pirata. Per 7.000 lire in più avete la garanzia e il manuale in italiano: ne vale la pena!

# SOFTWARE PER IL C128

La Commodore sta cominciando a introdurre sul mercato software appositamente creato per il C128. Tre nuovi programmi, marcati Commodore, sono recentemente apparsi in Inghilterra e non dovrebbero tardare ad approdare anche sui nostri lidi.
Il primo si chiama PAZAZZ ed è una specie di "theatrical performance set", ovvero un kit di costruzioni per esibizioni teatrali. Grazie a Pazazz è possibile infatti disegnare scenari e costumi, scrivere brani musicali e coreografare l'azione così da dar vita ad un vero e proprio musical stile Broadway. Il programma comprende quattro esibizioni complete dalle quali prendere spunto per crearne di proprie.
SCRIPT 128 è invece un word processor professionale. Oltre alle funzioni che ormai siamo abituati a ritrovare in un word processor, quali il montaggio "taglia e incolla", la tabulazione, la ricerca e sostituzione di una parola, il mail merge e la possibilità di vedere in anticipo il risultato della stampa – Script 128 offre nuove funzioni come una seconda area per il testo che consente di tenere in memoria simultaneamente due documenti, la possibilità di visualizzare 40 o 80 colonne, una funzione aritmetica per calcolare le righe e le colonne e la possibilità di definire a piacere l'uscita su stampante.
Il terzo, PERSONAL MONEY MANAGEMENT, è invece un programma per tenere i propri conti personali o di famiglia.

## DEUS EX MACHINA CI RIPROVA

Deus Ex Machina, il gioco dell'Automata votato come il migliore dell'anno nell'84 da una giuria formata da rappresentanti dell'industria inglese degli home computer, ritenta la fortuna.
Il gioco, creato da Mel Croucher, che contiene una colonna sonora sincronizzata, nella quale figurano musicisti come Ian Dury, Franckie Howend e Jon Pertwee, verrà ri-lanciato dalla Electric Dreams, la nuova società gestita da Rod Cousens, l'ideatore e promotore del progetto Soft-Aid.
Ai tempi, Deus Ex Machina non venne distribuito nei negozi per una diatriba sulle percentuali tra i distributori di software per home computer e l'Automata, la quale si affidò esclusivamente alla vendita per corrispondenza.
"È troppo originale e innovativo per languire nell'oscurità" ha dichiarato Cousens, aggiungendo che se verrà "commercializzato propriamente e a un prezzo inferiore dovrebbe avere successo".
Noi, ce lo auguriamo perchè è un programma validissimo.

## AMNISTIA PER I PIRATI

La Micropro, una delle più importanti case di software per personal computer, produttrice del famoso e vendutissimo word processor Wordstar, ha lanciato, abbastanza sorprendentemente, una campagna intitolata Wordstar Amnesty con la quale intende concedere l'amnistia ai possessori di copie pirata del suo programma in cambio di 40 sterline.
Pagando questa cifra, che è nettamente inferiore al prezzo pieno del programma, i possessori di una copia illegale di Wordstar diventeranno proprietari in piena regola a tutti gli effetti.
La campagna della Micropro è stata lanciata dopo che il parlamento inglese ha approvato la legge sul copyright del software per computer, la quale dà alle case produttrici la possibilità di avvalersi legalmente contro i possessori di copie illegali dei loro programmi. In questo modo, la Micropro intende offrire al pirata la possibilità di mettersi in regola prima che la legge venga fatta rispettare dalle autorità. Inoltre, intende recuperare parte degli introiti persi per colpa del fenomeno della pirateria.
Secondo la Micropro esistono al mondo circa un milione e mezzo di copie legittime di Wordstar, mentre le copie pirata sarebbero all'incirca quattro volte tanto.
L'offerta sarà valida fino alla fine della primavera 86.

## LA FAMIGLIA DELL' ERA DEI COMPUTER

Secondo un'indagine condotta recentemente dalla società inglese Enterprise Computers, nelle famiglie che hanno in casa un home computer esiste il rischio di un "gap generazionale".
La maggior parte dei genitori non hanno mai usato il computer del figlio/a e soltanto meno di uno su dieci crede di sapere più del proprio figlio/a sui computer.
Secondo l'indagine, la mancanza di controllo da parte dei genitori delle attività dei nuovi "computer kids" potrebbe far nascere una generazione di pirati di software.
L'indagine, condotta a livello nazionale, ha interrogato 329 ragazzi, tra i 13 e i 17 anni, proprietari di un computer e 201 genitori con figli dello stesso gruppo d'età che abbiano in casa un computer.
Ecco alcuni dei dati emersi dall'indagine.
I genitori non sono al passo coi tempi: più della metà (53%) non ha mai usato il computer di casa e, come già detto, meno di uno su dieci crede di sapere di più del proprio figlio/a.
Scuola: gli insegnanti sanno molto di più dei genitori, ma meno della metà dei ragazzi trova che le lezioni di computer siano "divertenti". Solo il 54% usa un computer a scuola.
Pirati: copie illegali sono il modo preferito per procurarsi i programmi per un quarto dei ragazzi intervistati.
Programmare è noioso: la maggioranza dei ragazzi e dei genitori intervistati "giocano" con il loro computer. Meno di uno su cinque sono interessati alla programmazione.
Ragazzi e ragazze: i computer sono "di sesso maschile". I ragazzi li usano, a scuola e a casa, molto di più delle ragazze.
Problemi: quasi uno su tre genitori ha dovuto riportare indietro il computer acquistato perchè difettoso.

## COMMODORE COMPUTER CENTER: PRIMO BILANCIO

La Commodore Italia trae il primo bilancio sull'iniziativa che l'ha vista coinvolta nella costruzione dei Commodore Computer Center (CCC). Secondo il bilancio, basato su dati statistici relativi ai mesi di ottobre, novembre, dicembre 1985, i 30 CCC installati nelle principali città italiane hanno riscosso un notevole interesse e favore di pubblico.
"I 127 corsi offerti dai 30 Centri hanno registrato in soli tre mesi una presenza superiore alle mille persone" dice Adriano Metelli responsabile del progetto e delle pubbliche relazioni della Commodore, "Oggi, i Centri sono saliti a 54 di cui sei stagionali presenti presso i villaggi Valtur".
Oltre ai corsi standard, Logo e Basic, grafica, musica, scrittura elettronica, contabilità, Pascal, molti centri organizzano corsi "su misura" per insegnanti, studenti, professionisti, militari (vedete nella foto i soldati posare sull'attenti di fronte al buon vecchio C 64 che certo non si sarebbe mai aspettato di ricevere gli onori delle armi!).
Sempre secondo questa indagine-bilancio, circa un terzo dei partecipanti ai corsi non è possessore di un computer ma semplicemente desideroso di iniziare a "capirci qualcosa".

## PRONTO? PARLA MAC

La società Micro Progettazione Avanzata di Roma ha presentato un sistema che permette di utilizzare il telefono gestendolo direttamente dal computer. Come si intuisce dal titolo il computer in grado di svolgere questo ruolo di "centralinista" è il Macintosh.
MacTel, questo è il nome del prodotto che comprende un software e una periferica da collegare alla spina telefonica, è un combinatore telefonico con rubrica elettronica che può essere usato sia come singolo programma che come opzione mela.
Permette, oltre che gestire una rubrica, di fare telefonate, e di farle anche a orari stabiliti (attraverso l'opzione "periodica"). L'opzione "resoconto" invece, permette di sapere i dati di tutte le telefonate fatte fino a quel momento visualizzando, anche graficamente, l'uso del telefono che è stato fatto nel periodo preso in considerazione.
MacTel ha il funzionamento multitasking, cioè permette di accedere al programma anche se state già lavorando con un altro programma inserito, basta andare col mouse sull'opzione mela e selezionare MacTel.
Se siete indaffarati e non vi va di provare venti volte a chiamare il servizio informazioni delle FFSS (tanto per dirne uno a caso dei più efficienti!) potete darne l'incarico a MacTel che ci penserà lui, come una segretaria efficiente, a comporre il numero all'infinito.
Per informazioni potete rivolgervi alla Micro Progettazione Avanzata, p.za Merolli 44, 00151 Roma.

## BYTES

La rivista inglese Your Computer ha dedicato la copertina del numero di febbraio — e un lungo articolo all'interno — alle classifiche dei migliori giochi della storia dei computergiochi. C'è la classifica dei giochi votati dai lettori, dei giochi preferiti dai recensori della rivista e, infine, "La sporca dozzina" ovvero i dodici peggiori giochi mai realizzati. Le opinioni espresse, mie personali e della redazione di VG&Co., non coincidono perfettamente con quelle dei nostri e vostri colleghi inglesi, ma che diamine!, il compito di questa rubrica è di informare e allora ecco qui le classifiche pubblicate da Your Computer.

Ecco la classifica dei lettori (i titoli segnalati erano 50 ma, per ragioni di spazio, il direttore mi ha concesso di mettere solo i Top 10):

1 - Way of Exploding Fist (Melbourne House)
2 - Knightlore (Ultimate)
3 - Ghostbusters (Activision)
4 - Elite (Acornsoft/Firebird)
5 - Hobbit (Melbourne House)
6 - Impossible Mission (Epyx/US Gold)
7 - Daley Thompson's Decathlon (Ocean)
8 - Raid (US Gold)
9 - Dambusters (US Gold)
10 - Pitstop 2 (Epyx/CBS)

I recensori di Your Computer hanno invece opinioni un po' diverse da quelle dei lettori, tranne che per due soli titoli: Way of exploding fist e Elite sono gli unici giochi che appaiono in questa classifica (anche in questo caso i titoli segnalati erano 20 invece dei 10 qui riportati.

Eccola:

1 - Way of exploding fist (Melbourne House)
2 - Boulderdash (Statesoft)
3 - David's Midnight Magic (Ariolasoft)
4 - Alien 8 (Ultimate)
5 - Highway Encounter (Vortex)
6 - Paradroid (Hewson Consultans)
7 - Gridrunner (Llamasoft)
8 - Elite (Acornsoft/Firebord)
9 - Snapper (Acornsoft)
10 - Zalaga (Acornsoft)

"La sporca dozzina" è, come abbiamo già detto, la lista dei peggiori giochi mai apparsi: questa invece la pubblichiamo per intero perché è giusto, ogni tanto, parlare male dei giochi che se lo meritano, invece di trattarli sempre con i "guanti bianchi" come spesso fanno i giornali (la pubblicità ha tanti modi per addomesticare le critiche, anche se non è il nostro caso visto che di pubblicità di software in Italia se ne fa davvero poca).

Ecco quindi la Dirty Dozen:

1 - The Great Space Race
2 - Pedro
3 - Alcatraz Harry
4 - Flight Path 737
5 - Blue Thunder
6 - Johnny Reb
7 - Mad Martha
8 - Hampstead
9 - JCB Digger
10 - Schizoids
11 - Zip Zap
12 - Bridge-It

Passando ad un argomento del tutto diverso, se vi piacciono i fumetti e affini, date un'occhiata al numero di febbraio del "mensile più idiota del mondo" (così si autodefinisce) ovvero di MAD edizione Italiana: contiene uno "speciale computer" che vale la pena di leggere, soprattutto se il vostro computer vi ha fatto o vi fa i dispetti — file cancellati, programmi che si impiantano, ecc. Insomma, un modo divertente per vendicarsi di quell'insieme di circuiti stampanti, chip e transitori vari che vi ha fatto venire il "polso del videogiocatore". Ecco un esempio dell'umorismo di questo speciale che, fra l'altro, contiene anche l'immancabile listato Apple, Atari, Commodore e IBM (si vede che la rivista originale è americana: poffarbacco, manca lo Spectrum!): Se i computers sono tanto perfetti... perché non trovano un esperto in computers capace di scrivere le istruzioni in un linguaggio comprensibile? (Pura verità).

## GIOCHI VIA CAVO

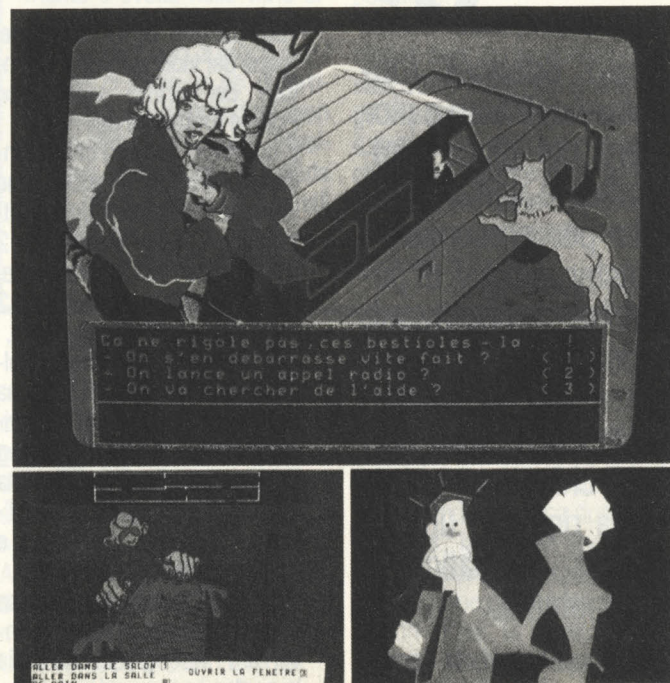
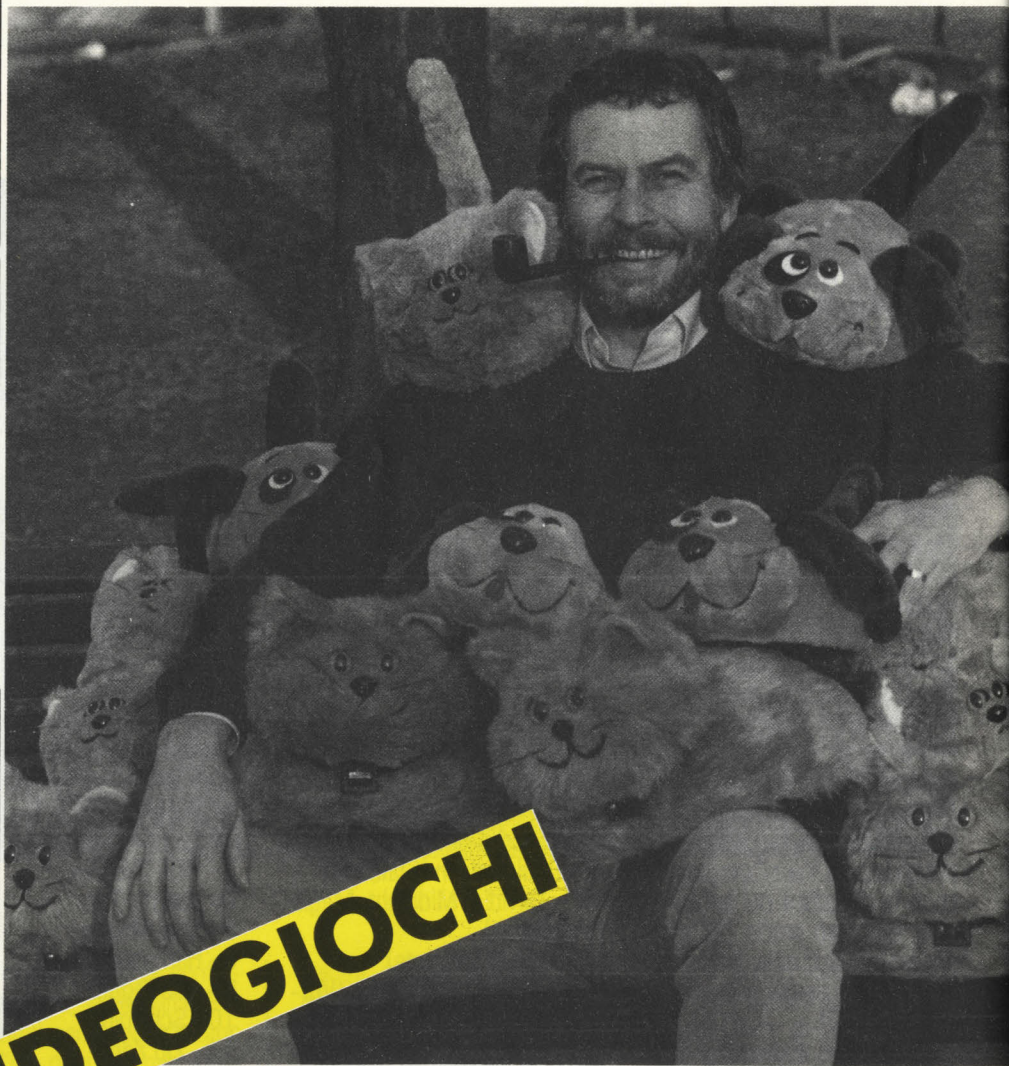
Anche la Francia si lancia nel gioco elettronico via cavo. Il primo esperimento si è svolto alla mostra IMEDIA ed è stato realizzato in collaborazione con l'INA (Institut National Audiovisuel).

I giochi presentati erano quattro: *Shangai-Paris*, *Silence on Brule*, *Balagest* e *Le Coeur*.

Nel primo, come il titolo lascia facilmente intendere, bisogna compiere il tragitto tra le due città: 630 immagini, 2 ore di suono, 54 percorsi diversi, 140 situazioni-bivio.

In Silence, on Brule (che significa: silenzio, qui si brucia) bisogna riuscire a scappare dal proprio appartamento in fiamme. Ogni decisione presa accelera o rallenta la progressione dell'incendio. Il terzo, invece, è un gioco educativo. Bisogna trovare la frase che corrisponde ad alcune espressioni e modi di dire della lingua parlata.

Il quarto gioco, Le Coeur (il cuore), anch'esso educativo si rivolge ai bambini delle scuole elementari: Topolino, il personaggio del gioco, conduce i giocatori attraverso i segreti della circolazione sanguigna.

Questi giochi, dalla grafica e dalla definizione degna di un videodisco, possono essere trasmessi attraverso tre vie: la rete telefonica commutata, la rete del videotex e la rete numerica.

# IL RE DEI VIDEOGIOCHI

**Nolan Bushnell fondatore dell'Atari e pioniere del gioco elettronico è venuto in Italia per presentare i Petster, animali di pelouche robottizzati. VideoGiochi & Computer gli ha chiesto tante cose, altre non le ha chieste e per tutte ha ricevuto una risposta simpatica e competente.**

**a cura di Benedetta Torrani e Riccardo Albini**

Tutti parlano di lui come del "papà dei videogames": inventore del primo videogioco Pong e fondatore dell'Atari.

È un uomo famoso che ha indissolubilmente legato il suo nome al mondo del gioco elettronico. È Nolan Bushnell: 42 anni, fisico alto e prestante, fuma la pipa e sorride a 32 denti come tutti gli americani.

Joe Keenan, presidente dell'Atari dal 1974 al 1978 lo ha definito l'Henry Ford dei videogiochi; "Henry Ford non ha inventato l'automobile, ma intere generazioni di scolari l'hanno sempre pensato, e questo è quello che conta".

È proprio domandandogli se sia stato veramente lui a inventare i videogiochi che inizia la nostra conversazione. L'abbiamo incontrato in un lussuoso hotel milanese, dove si trovava per presentare il prodotto con cui è rientrato nel mondo del gioco elettronico dopo l'interdizione di sette anni, firmata per contratto al momento della vendita dell'Atari alla Warner Communication. "C'erano molti giochi che giravano sui grandi calcolatori. Io giocavo quando ero ancora all'università. Un ragazzo aveva realizzato dei giochi utilizzando un sistema analogico: ma non erano molto belli. Non ho inventato il primo gioco su computer ho solo utilizzato in modo diverso la tecnologia che tutti usavano e l'ho messa al servizio del grande pubblico".

Davanti a un bicchiere di vino bianco, accompagnati dalla musica sommessa di un piano bar, abbiamo così iniziato a parlare, non senza un briciolo di emozione, con colui che è diventato un po' la leggenda della rivoluzione informatica, il Re Mida che ha trasformato in oro, anzi dollari sonanti, tutto (o quasi) quello su cui ha messo le mani.

**Iniziamo parlando della sua ultima invenzione: i Petster, incrocio tra un robot e un animale di pelouche. Dopo l'esperienza Androbot, sono forse un ripensamento o un passo indietro rispetto al discorso dei "Robot domestici"?**

Petster sono di fatto dei robot. Puoi pensarli come dei giochi

che invece di muoversi su uno schermo gironzolano sul pavimento. Sono dei giochi che seguono un concetto leggermente diverso, più tradizionale, di animale da toccare e con cui i bambini si divertono. Parte della mia vita, credo, l'ho dedicata a far divertire i bambini. Gurdando anche ai robot che produceva la Androbot, questi sono molto sofisticati ma sono più semplici da usare.
Ora l'Androbot, che ho venduto, si occupa principalmente di robotica industriale ma alcune delle tecnologie che usiamo per i Petster vengono dagli studi fatti per quei robot. Solo che quei robot erano troppo cari perché fossero accessibili al grosso pubblico. Abbiamo cercato di contenere al massimo i prezzi ma era difficile abbassarli al livello che avremmo voluto. Così ho deciso di tenere quelle che erano le caratteristiche più avanzate degli Androbot che potevano essere messe in un giocattolo.

**È dunque fallito il sogno dei piccoli robot domestici, compagni di gioco dei bambini o è solo un fattore economico che non l'ha reso realizzabile?**

In effetti i Petster hanno forse avuto più successo: ne abbiamo venduti molti e molti di più. Il numero dei Petster venduti è forse 20 volte superiore a quello dei robot venduti. Credo che se fossimo riusciti a vendere gli Androbot anche a 500 dollari le cose sarebbero andate diversamente. Parte del sogno che stava dietro gli Androbot era che volevo che andassero in tutte le case, non solo in quelle dei ricchi. Per questo mi piace fare dei prodotti che abbiano un prezzo accessibile a tutti.

**Con Sente avete fatto, mi pare, un gioco che utilizzava la "Dance Foot Tecnology". Era un gioco in cui dovevi saltare su dei quadrati posti sul pavimento che davano i comandi per lo svolgimento. Ora avete fatto dei giochi che si toccano e comandano con il battito delle mani. C'è un'idea che la guida nel mischiare nei suoi giochi elettronica e tattilità corporea?**

Il modo migliore per avere successo è quello di costruire qualcosa a cui la gente è abituatta e di aggiungerci qualcosa di nuovo. Se le cose sono troppo nuove la gente non le capisce. Quindi è importante dare un prodotto che spinga la gente un passo alla volta un po' più in là.

**Capire la sua attività nel mondo del gioco elettronico è come giocare al lotto. Androbot, Sente, Axlon, Atari. Vuoi spiegarci un po' a cosa sta lavorando attualmente?**

Le mie attività sono ora raggruppate in una holding che si chiama Cathalist Technology e che raggruppa le varie società del gruppo, ognuna indirizzata a una sua specifica produzione.
Alcune società si occupano della produzione e installazione di prodotti con microonde. Un'altra società che opera nel settore delle comunicazioni, la CinemaVision, produce un sistema video ad alta risoluzione che sarà però messo in commercio tra circa due anni. Un'altra, la Hi-Tec Technology, produce un dispositivo di navigazione per automobili. La Axlon infine, la società di cui mi sto principalmente e personalmente occupando in

## IL PELOUCHE ELETTRONICO

Sembrano innocenti orsetti di pelouche, morbidi e coccolosi di quelli che i bambini si portano a letto la sera per addormentarsi. Ma hanno una particolarità: al battito delle mani rispondono gironzolando sul pavimento.
Si chiamano Petster, sono prodotti dalla Axlon e sono l'ultima invenzione di Nolan Bushnell, tornato con loro al mondo del gioco elettronico. Anche se è un gioco elettronico un po' particolare. Il microchip che custodiscono gelosamente al loro interno gli permette non solo di muoversi ma anche di rispondere a chi gli rivolge la parola. Naturalmente si fa un po' di fatica a comprendere quello che dicono perché il loro è il linguaggio del gioco e dei vezzeggiamenti infantili.
"I movimenti dei Petster vengono controllati secondo un sistema abbastanza complesso" dice Nolan Bushnell presentandoli, "A seconda dell'intensità del battito della mano e della gittata o di altri fattori possono essere dati ordini di avanzamento, indietreggiamento e svolta nelle varie direzioni. Per riuscire a instaurare un rapporto di gioco con i Petster ci vuole un po' di tempo, bisogna apprendere con quale ritmo e con quale intesità deve essere fatta la battuta delle mani perché gli animali rispondano".
Più facile invece l'uso della voce che avviene in due modi diversi a seconda dei modelli. Nel primo, il microchip manipola il suono della voce di chi parla e ne rielabora i suoni. Nei Party Animals, invece che riproducono il verso dell'animale a cui corrispondono, il microchip reagisce alla luce quando si apre la bocca dell'animale, comandato come un burattino.
I Petster, distribuiti in Italia dalla NBC, la società fondata da Valerio Ghirardelli che distribuisce anche i marchi Intellivision e Activision, si troveranno in tutti i negozi di giocattoli a un prezzo che varia delle 85.000 alle 135.000 a seconda dei modelli; prezzi che non si discostano molto da quelli dei normali animali di pelouche.
"Molti di questi prodotti, solo cinque anni fa, sarebbero costati 5000 dollari ma grazie agli sviluppi tecnologici recenti il prezzo dei microchip è tale che si può inserire in giocattoli per bambini" dice non senza una punta di orgoglio Nolan Bushnell.

# IL RE

questo periodo, è la realizzatrice dei Petster. Con questa società stiamo anche guardando alla possibilità di entrare di nuovo nel mercato del videogioco domestico. Ma questi sono ancora progetti allo studio.

**Guardando indietro alla storia dei videogames c'è qualcosa che aveva previsto succedesse e non è successa e, viceversa, qualcosa che non aveva previsto e che invece è avvenuta?**

Mi aspettavo che a questo punto si fosse raggiunta una maggiore capacità simulativa, che ci saremmo di più allargati all'ambiente di quello che ho visto.

Tra le cose che sono successe una che non avevo assolutamente previsto è stato il grande crollo dei videogames, come macchine dedicate. Pensavo che i valori di vendita e diffusione erano a quel tempo troppo alti e pensavo che sarebbero sicuramente scesi, ma non così tanto. Ora in America la situazione sta migliorando.

**Siamo arrivati ai computer, cosa pensa di amiga e dei nuovi computer della serie 68000? Crede che entreranno nelle case prendendo il posto e il successo degli attuali home computer?**

Credo che l'Amiga sia una fantastica macchina per giocare: non c'è dubbio, la grafica è la migliore. Sono molto amico di coloro che hanno progettato il chip, gli stessi che fecero quello per il Vcs, ed è un ottimo prodotto. Ma costa molto per giocarci!

**Una volta ha detto che "I giocattoli sono importanti perchè i bambini sono importanti" e che il suo scopo primario "È quello di inserire nel gioco tecnologia avanzata e sempre nuova". Cosa pensa che l'elettronica abbia modificato nel modo di giocare dei ragazzi?**

La rivoluzione del computer ha permesso di creare un ambiente simulato su cui è possibile avere un controllo assoluto.

Credo che i bambini oggi richiedono un maggior livello tecnologico. Si aspettano la tecnologia, ci sono abituati, la conoscono. E credo che questo sia positivo perché quando cresceranno saranno così abituati alla tecnologia che saranno più aperti e pronti per fare il passo successivo. Se fossero cresciuti in un mondo senza tecnologia farebbero molta fatica ad adattarsi a un mondo tecnologico e so che il loro mondo sarà molto più tecnologico di quello dove noi siamo vissuti. Così fa parte dell'addestramento.

**Pensa che la tecnologia offra la possibilità di un mondo migliore?**

Si, assolutamente. Ogni tecnologia, come l'energia elettrica, rappresenta un nuovo potere. Ogni volta che una nuova energia viene creata o scoperta l'uomo se ne appropria e l'utilizza. Certo l'uomo ha il potere di usarla bene o male: e certo bisogna sempre control-

lare che il bene vinca.

**A proposito di alta tecnologia, cosa pensa dei laser game?**

I laser game non erano ben fatti, molti usavano la tecnologia del disco laser con poca fantasia, senza sfruttarla appieno e quindi i giochi erano si nuovi, ma alla lunga stancavano. È un peccato che i laser game siano scivolati giù dal burrone perché hanno ritardato il mercato. Usando la tecnologia laser si sarebbero potute fare delle cose molto interessanti e mi aspettavo di vedere i laser game usati meglio.

**E il futuro? Quale potrebbe essere il prossimo passo comparabile per importanza e innovazione a quello che è stato l'invenzione dei laser?**

Credo che i giochi procederanno nella direzione di una simulazione di sempre maggior livello. Migliore grafica, migliore suono, maggior realismo e sistemi di comando differenti.

**I primi giochi che uscirono per il Vcs erano infinitamente più semplici di quelli che, sempre per il Vcs, furono realizzati qualche anno più tardi e senza che venisse apportata nessuna variazione all'hardware della macchina. Non l'ha sorpresa che il Vcs potesse essere una macchina così potente?**

No non sono rimasto sorpreso: c'erano molte cose che potevano essere messe nel programma del gioco. Quando abbiamo progettato il VCS abbiamo cercato di lasciare delle porte aperte, di fare una macchina il più flessibile possibile in modo da permettere ad altri di cercare delle vie di utilizzo che per noi, in quel momento, non era possibile immaginare. Abbiamo costruito il chip con qualcosa che forse poteva venire utile a qualcun altro. Sapevamo che ci sarebbe stato qualcuno che avrebbe immaginato un modo di sfruttare il chip a cui non avevamo pensato, ma mi sono sorpreso che fosse effettivamente così potente come ha dimostrato di essere.

Su una cosa mi sono sbagliato: la cartuccia. Avremmo dovuto aggiungere altri due pin nella fessura della cartuccia. Avremmo dovuto mettere una linea di read/write e una di interrupt, che avrebbero permesso un controllo totale della macchina. Con queste due cose avremmo potuto far girare qualsiasi tipo di software. Questo fu un errore che non ci permise di fare una macchina più potente.

**È stato definito da quelcuno un "Imprenditore tecnologico" E lei si è autodefinito uno che vuole "indicare la strada" – del futuro si intende – e questo esempio del Vcs mi sembra dia ragione a queste due affermazioni. Ha un metodo per essere così?**

Credo che un modo per precorrere il fututo è quello di dare alle persone quello che vogliono e non quello di cui hanno bisogno. Dar loro il superfluo. Anche l'automobile quando è stata presentata per la prima volta sul mercato era considerata un giocattolo. La stessa cosa si può dire per il telefono.

Il mio metodo pratico consiste nel leggere la fantascenza e crederci! Tutte le idee buone sono già state scritte dagli autori di fantascienza. La differenza è quella di pensare nei termini del possibile, il problema è capire cosa, oggi, si può realizzare. Se hai una mente tecnologica e uno sguardo al futuro lo puoi realizzare.

Voglio che il futuro si avveri più presto e per far ciò bisogna che le persone ci pensino e ci lavorino sopra.

**Per concludere c'è una cosa, un consiglio, che vorrebbe dire ai lettori di videogiochi e computer?**

Continuate a giocare, lavorate sodo e studiate sodo. Siate sognatori ma solo per una parte del vostro tempo, dovrete sognare e poi lavorare per rendere realtà i vostri sogni. Se siete solo sognatori siete inutili, se siete solo lavoratori siete inutili. Dovrete sognare e lavorare cercando di mantenere questo equilibrio.

# MUSICA

di Stefano Fattore

**Sui computers ATARI la gestione del suono viene affidata ad un chip particolare il POKEY che permette di elaborare le onde sonore per ottenere una svariata serie di effetti che danno un tocco di raffinatezza ai nostri programmi.
In questo articolo vedremo quali sono le reali capacità sonore di questi computer e come sfruttare a pieno le loro eccezionali doti.**

**PREMESSA**
Prima di avventurarci all'interno di questo chip spieghiamo alcuni termini che, se per alcuni lettori possono essere scontati, per altri necessitano almeno di una breve introduzione.
Cominciamo con le unità di misura delle *frequenze*;

1 HZ (hertz) = 1 impulso al secondo
1KHZ (Kilo-Hertz) = 1000 impulsi al secondo
1 MHZ (Mega-Hertz) = 1000000 di impulsi al secondo

Un *impulso* è un improvviso innalzamento elettrico seguito da un improvviso abbassamento. Per esempio, mandando un impulso ad uno speaker sentiremo come un Click poiché lo speaker si sposterà in avanti nel momento in cui il passaggio di corrente subirà il brusco innalzamento, tornando in posizione di partenza al momento in cui la corrente si riabbasserà. Provate quanto detto digitando il listato numero 1: inserendo solo la linea 10 e dando il RUN, e quindi inserendo anche la linea 20 ascolterete una continua emissione di impulsi.
Una serie di impulsi si chiama *onda sonora*. Esistono svariati tipi di onde sonore (sinusoidali, triangolari, ecc.) nel nostro caso però l'onda generata dal POKEY è un'onda quadrata, che possiamo raffigurare come nella Fig. 1.
Per chiudere questa breve premessa parliamo di frequenza e di distorsione. La *frequenza* è la misura del numero di impulsi in un determinato lasso di tempo. Se per esempio una fonte manda 100 impulsi elettrici in un secondo la sua frequenza sarà di 100 HZ, se ne manda 1000 sarà di un MHZ ecc.
Il *tono,* che determina poi il valore della nota, è strettamente legato alla frequenza poiché è direttamente proporzionale ad essa, il che vuol dire che una fonte che emette un'onda con frequenza 10 HZ sarà di tono molto più bassa di una fonte che invece produce onde di un MHZ.
La *distorsione* generalmente è intesa come modifica della forma di un'onda (es. da quadrata a sinusoidale), ma nel nostro caso la distorsione non modificherà l'onda che rimarrà quadrata.

**IL POKEY**
Nei computer Atari il suono è, come abbiamo già detto, generato dal chip denominato POKEY, che oltre a gestire le attitudini musicali di questa macchina ne controlla anche le operazioni di I/O (input-output) e le operazioni di gestione della tastiera. Il chip facilita dunque il lavoro del 6502 rendendone più veloci le operazioni.
Per poter lavorare su questo chip dobbiamo però, innanzitutto inizializzarlo, e, purtroppo, dovremo riinizializzarlo dopo ogni operazione del bus seriale (operazioni con cassette, disk driver, stampante ed RSP232) poiché utilizzando lo stesso microprocessore non possono essere eseguite contemporaneamente le due operazioni.
Per inizializzare il POKEY dovremo dare un'istruzione SOUND nulla ovvero SOUND 0,0,0,0 se stiamo programmando in basic, mentre se stiamo utilizzando il Linguaggio Macchina dovremo inserire i valori 0, 3, 3 rispettivamente nelle locazioni di memoria 53768, 53775 e 562.
Le quattro voci gestite dal POKEY vengono attivate tramite quattro locazioni di memoria AUDF1-4 che potremmo definire *registri di frequenza* (53760-2-4-6) nelle quali noi agendo con l'istruzione SOUND o con le POKE inseriamo i valori delle note che desideriamo suonare (o meglio un divisore di onda, come vedremo in seguito). Le altre quattro locazioni AUDC1-4, che definiamo registri di controllo, si occupano del volume e della distorsione dei rispettivi canali (53761-3-5-7).
Come abbiamo detto, nei registri di frequenza vengono inseriti i valori N che abbiamo chiamato divisori d'onda. Non dobbiamo però intendere questi divisori in senso strettamente matematico: per *divisore d'onda* intendiamo infatti un numero che stabilisce ogni quanti impulsi dell'onda principale bisogna "estrarre" un impulso che formerà in seguito l'onda risultante. Per esempio, un divisore con N=4 produrrà un'onda che avrà un impulso ogni quattro emessi dall'onda principale. (vedi fig. 2)
Appare dunque chiaro che aumentando il numero N-diviso-

CON ATARI

re gli impulsi dell'onda risultanti saranno sempre più radi quindi, da quanto abbiamo precedentemente detto, la nota che udiremo sarà tanto più bassa quanto più alto sarà il valore di N.

Per quanto riguarda invece i registri AUDC1-4 le cose si complicano un po' perché il byte è per così dire diviso in due gruppi uno di 3 bit e l'altro di 5 bit i quali gestiscono i primi la distorsione del canale, mentre i secondi contengono il valore del volume (vedi fig. 3).

## IL VOLUME

Il volume viene gestito dai bit 0, 1, 2, 3. Se questi quattro bit contengono tutti il valore 0 il volume sarà zero se invece la combinazione binaria sarà del valore decimale 15 il volume sarà massimo (1111 bin. = 15 dec.).

Dobbiamo però tener presente che la somma dei volumi delle quattro voci non deve mai superare il valore 32, in caso contrario avremo una sopramodulazione e come risultato un suono ronzante molto fastidioso.

## LA DISTORSIONE

La distorsione viene effettuata modificando l'onda secondo dei pattern semi-casuali. In pratica vengono cancellati dall'onda risultante alcuni impulsi in modo non costante, seguendo però alcuni schemi fissi selezionabili tramite i tre bit 5, 6, 7. Questi bit comandano una fonte di impulsi semi-casuali, chiamata *Polynominal Counter* o più semplice-

# MUSICA CON ATARI

mente *Polycounter*, di entrare in azione emettendo un particolare pattern la cui durata ciclica può variare da una frazione di secondo a più secondi. Sommando le due onde (la risultante della divisione e quella di distorsione) otteniamo ancora una volta un'onda (vedi fig. 4) non più regolare come la nostra risultante ma con una serie di cambiamenti che si ripetono ciclicamente secondo i patterns del polycounter. Questa ciclicità fa sì che l'effetto di distorsione sia uguale per tutta la durata del suono.

Ogni combinazione diversa del polycounter produce un suono particolare; è difficile catalogare questi suoni, ma andando per tentativi potremo comunque trovare il suono o il rumore che più si addice ai nostri bisogni. Nella figura n. 5 diamo comunque uno schema tipo dal quale prendere eventualmente spunto.

**CREAZIONE DI SUONI UTILIZZANDO I REGISTRI AUDC1-4**

Questo tipo di generazione di suoni è effettuato mandando una serie di impulsi all'altoparlante del nostro TV-monitor. Questi impulsi spostano il cono dell'altoparlante il quale nel suo movimento provoca una vibrazione che si propaga nell'aria fino a giungere alle nostre orecchie come effetto sonoro.

Con questo procedimento, che si ottiene pokando diversi valori nelle locazioni AUDC1-4, è molto difficile ottenere un vero e proprio suono, possiamo però in un certo senso costruirci differenti tipi d'onda, come succede nel programma numero 5, che crea un effetto simile al rumore di un treno, la cui onda è di tipo triangolare (per dare un'idea della versatilità di questa istruzione vale la pena ricordare che la sintesi vocale è generalmente effettuata con tecniche analoghe).

**REGISTRO AUDCTL**

In aggiunta ai 4 registri di controllo vi è il registro AUDCTL il quale aumenta moltissimo le possibilità sonore della macchina.

Gli otto bit di questa locazione sono altrettanti switches con le seguenti possibilità:

- Bit n. 0 cambia il clock di produzione dell'onda base da 64 a 15 KHZ.
- Bit n. 1 inserisce un filtro tra voce n. 1 e voce n. 4
- Bit n. 2 inserisce un filtro tra voce n. 1 e voce n. 3
- Bit n. 3 unisce i canali 3 e 4
- Bit n. 4 unisce i canali 2 e 1
- Bit n. 5 fa funzionare il canale 3 a 1,79 MHZ
- Bit n. 6 fa funzionare il canale 1 a 1,79 MHZ
- Bit n. 7 cambia il tipo di polycounter usato da uno a 17 bit a uno a 9 bit

**BIT N. 0, 5, 6**

Questi bit permettono di selezionare un diverso tipo di clock a seconda delle proprie esigenze. Per clock nel nostro caso si intende la frequenza di impulsi dell'onda base. La frequenza della nostra nota sarà dunque il clock usato diviso il divisore N.

Cambiare il clock porta numerosi cambiamenti; per esempio se il nostro clock è di 15 KHZ con N = 8 l'impulso di uscita sarà di circa 2 KHZ. Ma se noi cambiamo il clock da 15 a 64 KHZ e dividiamo sempre per 8 il risultato sarà un impulso di 8 KHZ, e le note generate saranno notevolmente diverse (provate digitando nell'ordine SOUND 0,255,10,8 e dare il RETURN poi digitare POKE 53768,64!!).

**BIT N. 3, 4**

Questi bit permettono di unire insieme due canali per ottenere un divisore a 16 bit anziché a 8. Ciò non solo ci permette di avere una gamma di suoni pari a circa 65000 valori diversi (circa 10 ottave musicali) ma anche di avere una maggior precisione nella generazione delle note (es. lavorando a 8 bit per produrre un LA di frequenza 440 HZ si utilizza un divisore 72 o 71 i quali producono frequenze rispettivamente di 437,8 HZ e 443,9 HZ che sono frequenze abbastanza lontane dall'ottimale. Lavorando invece a 16 bit i divisori possibili sono i numeri 501 e 502 i quali producono frequenze di 440,1 e 439,8 HZ, quindi molto vicine al valore da noi desiderato).

**BIT N. 1, 2**

Attivano due filtri di frequenza chiamati High-Pass Filters. Questo fa si che se in un canale è posto un filtro, nel canale a lui associato potranno udirsi solo frequenze più alte di quelle del primo canale (es. se nel canale 3 è posto un filtro e viene emessa un'onda di 440 HZ nel canale 1 tutte le onde di frequenza minore di 440 non saranno udibili mentre quelle con frequenza maggiore si).

**BIT N. 7**

Ci permette di cambiare il polycounter da utilizzare per la distorsione aumentando ancor di più la gamma di effetti "rumore" ottenibili.

**CONCLUSIONI**

Abbiamo cercato di riassumere in poche righe le numerosissime capacità musicali dei computer Atari, speriamo di essere stati sufficientemente chiari da permettervi di scrivere voi stessi programmi di musica sfruttando il più possibile il POKEY. Per facilitarvi e venire incontro ai più pigri abbiamo pensato di darvi anche tre brevi programmi che a nostro giudizio sono di discreto interesse.

**PROGRAMMA N. 2**

È un programma in basic con una breve routine in L.M. (linea 9999). Permette di creare musica a 8 bit e 4 voci velocizzando moltissimo la composizione degli accordi, un po' lenta nelle routine basic. L'istruzione per far suonare le varie note è X=USR(ADR[S$],F1,V1,F2,V2,F3,V3,F4,V4) dove F1,F... sono i valori delle note (vedi tabella 6) mentre V1,V2... sono i valori di distorsione e volume.

**PROGRAMMA N. 3 e 4**

Anche questi sono programmi basic con brevi routine in L.M. e sono molto simili al precedente ma si distinguono per il fatto che il primo permette di sfruttare 3 voci (la prima a 16 bit e le rimanenti a 8) e il secondo solo 2 voci ma entrambe a 16 bit. Anche in questo caso si suona inserendo i valori delle note (tabella 6) nei rispettivi registri. Nel programma n. 3 fate attenzione ad inserire in F1 i valori a 16 bit ed in F2 e F3 i valori a 8 bit.

## TABELLA N. 6 NOTE A 16 E A 8 BIT

| NOTE | 16 bit | 8 bit | |
|---|---|---|---|
| DO | 27357 | | OTTAVA N. 1 |
| DO# | 25821 | | |
| RE | 24372 | | |
| RE# | 23003 | | |
| MI | 21712 | | |
| FA | 20493 | | |
| FA# | 19342 | | |
| SOL | 18256 | | |
| SOL# | 17231 | | |
| LA | 16264 | | |
| LA# | 15351 | | |
| SI | 14489 | | |
| DO | 13675 | | OTTAVA N. 2 |
| DO# | 12907 | | |
| RE | 12182 | | |
| RE# | 11489 | | |
| MI | 10852 | | |
| FA | 10243 | | |
| FA# | 9668 | | |
| SOL | 9215 | | |
| SOL# | 8612 | | |
| LA | 8128 | | |
| LA# | 7672 | | |
| SI | 7241 | | |
| DO | 6834 | 243 | OTTAVA N. 3 |
| DO# | 6450 | 230 | |
| RE | 6088 | 217 | |
| RE# | 5746 | 204 | |
| MI | 5423 | 193 | |
| FA | 5118 | 182 | |
| FA# | 4830 | 172 | |
| SOL | 4559 | 162 | |
| SOL# | 4303 | 153 | |
| LA | 4061 | 144 | |
| LA# | 3832 | 136 | |
| SI | 3617 | 128 | |
| DO | 3414 | 121 | OTTAVA N. 4 |
| DO# | 3222 | 114 | |
| RE | 3040 | 108 | |
| RE# | 2869 | 102 | |
| MI | 2708 | 96 | |
| FA | 2555 | 91 | |
| FA# | 2412 | 85 | |
| SOL | 2276 | 81 | |
| SOL# | 2148 | 76 | |
| LA | 2027 | 72 | |
| LA# | 1913 | 68 | |
| SI | 1805 | 64 | |
| DO | 1703 | 60 | OTTAVA N. 5 |
| DO# | 1607 | 57 | |
| RE | 1517 | 53 | |
| RE# | 1431 | 50 | |
| MI | 1350 | 47 | |
| FA | 1274 | 45 | |
| FA# | 1202 | 42 | |
| SOL | 1134 | 40 | |
| SOL# | 1070 | 37 | |
| LA | 1010 | 35 | |
| LA# | 953 | 33 | |
| SI | 899 | 31 | |
| DO | 848 | 30 | OTTAVA N. 6 |
| DO# | 800 | 28 | |
| RE | 755 | 26 | |
| RE# | 712 | 25 | |
| MI | 672 | 23 | |
| FA | 634 | 22 | |
| FA# | 598 | 21 | |
| SOL | 564 | 19 | |
| SOL# | 532 | 18 | |
| LA | 501 | 17 | |
| LA# | 473 | 16 | |
| SI | 446 | 15 | |
| DO | 421 | 14 | OTTAVA N. 7 |
| DO# | 397 | | |
| RE | 374 | | |
| RE# | 353 | | |
| MI | 332 | | |
| FA | 313 | | |
| FA# | 295 | | |
| SOL | 278 | | |
| SOL# | 262 | | |
| LA | 247 | | |
| LA# | 233 | | |
| SI | 219 | | |
| DO | 207 | | OTTAVA N. 8 |
| DO# | 195 | | |
| RE | 183 | | |
| RE# | 173 | | |
| MI | 163 | | |
| FA | 153 | | |
| FA# | 144 | | |
| SOL | 136 | | |
| SOL# | 128 | | |
| LA | 120 | | |
| LA# | 113 | | |
| SI | 106 | | |
| DO | 100 | | OTTAVA N. 9 |
| DO# | 94 | | |
| RE | 88 | | |
| RE# | 83 | | |
| MI | 78 | | |
| FA | 73 | | |
| FA# | 69 | | |
| SOL | 64 | | |
| SOL# | 60 | | |
| LA | 57 | | |
| LA# | 53 | | |
| SI | 50 | | |
| DO | 46 | | OTTAVA N. 10 |

**LISTATO N. 2**

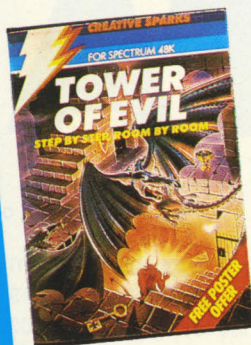
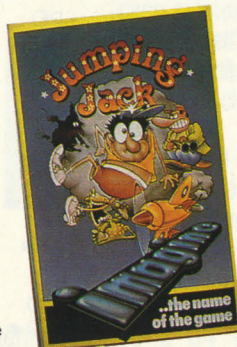
```
10 SOUND 0,0,0,0:DIM S$(16)
20 RESTORE 9999:X=1
25 READ Q:IF Q<>-1 THEN S$(X)=CHR$(Q):X=X+1:GOTO 25
27 RESTORE 100
30 READ F1,C1,F2,C2,F3,C3,F4,C4
40 IF F1=-1 THEN END
50 X=USR(ADR(S$),F1,C1,F2,C2,F3,C3,F4,C4)
55 FOR X=0 TO 150:NEXT X
60 GOTO 30
100 DATA 182,168,0,0,0,0,0,0
110 DATA 162,168,182,166,0,0,0,0
120 DATA 144,168,162,166,35,166,0,0
130 DATA 128,168,144,166,40,166,35,166
140 DATA 121,168,128,166,45,166,40,166
150 DATA 108,168,121,166,47,166,45,166
160 DATA 96,168,108,166,53,166,47,166
170 DATA 91,168,96,166,60,166,53,166
180 DATA -1,0,0,0,0,0,0,0
9999DATA104,133,203,162,0,104,104,157,0,210,232,228,203,208,246,
96-1
```

**LISTATO N. 3**

```
5 REM X=USR(ADR(S$),N1,V1,N2,V2,N3,V3)
10 SOUND 0,0,0,0:X=64+16:POKE 53768,X
20 DIM S$(56):RESTORE 40
30 FOR I=1 TO 56:READ X:S$(I,I)=CHR$(X):NEXT I
40DATA104,170,104,141,2,210,104,141,0,210,104,104,41,15,9,160,141,3,
210
50 DATA 224,2,240,32,104,104,141,4,210,104,104,41,15,9,160,141,5,210
60DATA224,4,240,14,104,104,141,6,210,104,104,41,15,9,160,141,7,210,
96
```

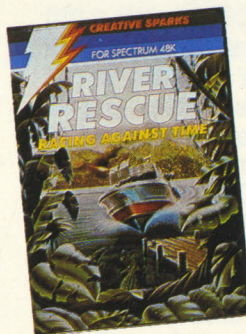
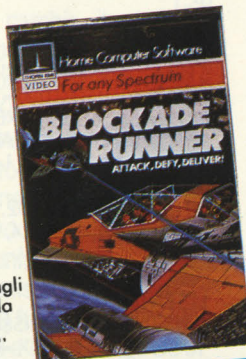
**LISTATO N. 4**

```
5 REM X=USR(ADR(S$),N1,V1,N2,V2)
10 SOUND 0,0,0,0:X=(64+16)+(32+8):POKE 53768,X
20 DIM S$(41):RESTORE 40
30 FOR I=1 TO 41:READ X:S$(I,I)=CHR$(X):NEXT I
40DATA104,170,104,141,2,210,104,141,0,210,104,104,41,15,9,160,141,3,
210
50 DATA 224,2,240,17
60 DATA 104,141,6,210,104,141,4,210,104,104,41,15,9,160,141,7,210,96
```

# SOFTWARE SELEZIONATO PER IL TUO sinclair

**TOWER OF EVIL 48 K**
COD. DTEMS02
Viaggio nelle stanze di un castello popolato di pericolissimi mostri alla conquista di tesori e oggetti di varia utilità. Un gioco impegnativo e coinvolgente, adatto anche a coloro che non amano gli arcade.

**JUMPING JACK - 48 K**
COD. DIGMS07
Un omino cerca di arrivare sulla sommità dello schermo saltando nei buchi che viaggiano in ognuna delle 8 piattaforme che lo separano dal traguardo (ed evitando i buchi sotto i suoi piedi!). La sua avventura viene ostacolata anche da "mostri", trenini, accette, vampiri, etc..

**ALCHEMIST - 48 K**
COD. DIGMS03
Un'adventure animata. Siamo nelle vesti di un mago, capace di trasformarsi in aquila all'occorrenza ed esploriamo i sotterranei dove ordisce le sue perfide trame il maligno Warlock. Il compito è quello di trovare le quattro parti di un potentissimo incantesimo di distruzione e di utilizzarlo contro il nostro nemico.

**MOLAR MAUL**
COD. DIGMS04
Il protagonista è uno spazzolino da denti, impegnato in una strenua difesa di due arcate dentarie minacciate dai batteri. Rifornendosi da un tubetto di dentifricio si deve cercare di tamponare le carie provocate dai microbi. Purtroppo, la quantità di dentifricio è limitata, e questo obbliga alla ricerca di una strategia.

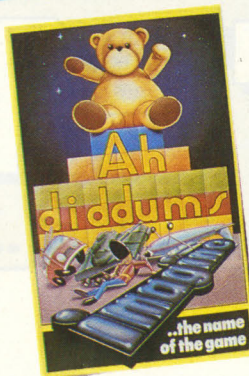
**GOLD RUSH**
COD. DTEMS05
Si devono piazzare delle barriere sistemate in modo tale che dirigano la caduta delle pepite d'oro dentro due contenitori e nel contempo cercare di evitare il contatto coi teschi che popolano la caverna.

**RIVER RESCUE 48 K**
COD. DTEMS06
Spedizione lungo un fiume, al salvataggio di alcuni scienziati dispersi, evitando tronchi d'albero, coccodrilli e banchi di sabbia. Si tratta di un classico arcade d'azione.

**BLOCKADE RUNNER**
COD. DTEMS04
In questo gioco occorre superare gli sbarramenti installati nello spazio dagli alieni per raggiungere e soccorrere la terra.
È considerato di "ottima giocabilità"

**ZOOM - 48 K**
COD. DIGMS02
Alcuni profughi in fuga vanno difesi dagli attacchi dei nemici. Il tutto avviene dalla torretta di un'unità corazzata capace di ingaggiare battaglie di cielo, di terra e di mare.

**Una selezione di giochi recenti scelti tra i migliori disponibili sul mercato. Ciò che aspettavate per divertirvi.**

## ZIP ZAP - 48 K

COD. DIGMS05

Teleportati sul campo di gioco, bisogna passare attraverso quattro zone di rifornimento energetico per riattivare la tele-porta e accedere al livello successivo. Naturalmente, siamo su un pianeta alieno e il nostro robot dovrà fare i conti con la popolazione locale per sopravvivere.

## AH DIDDUMS

COD. DIGMS01

Un gioco di scatole cinesi che contiene giocattoli, fra cui un orsacchiotto buono e altri giocattoli malvagi che cercano di impedire all'orsacchiotto buono di compiere la buona azione, uscendo dallo scatolone per confortare un bimbo piangente.

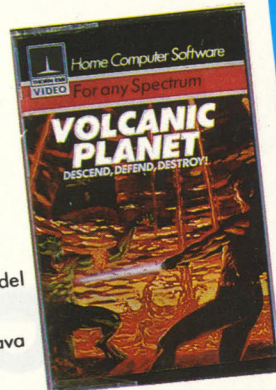
## COSMIC CRUISER - 48 K

COD. DIGMS09

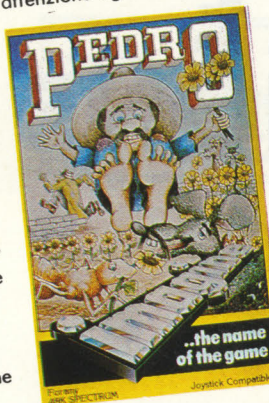
Un manipolo di pirati spaziali si è impossessato di una stazione orbitante terrestre. Alla sola astronave nelle vicinanze - la vostra - è affidato il compito di portare in salvo l'equipaggio della stazione, rimasto prigioniero dei pirati.

## VOLCANIC PLANET

COD. DTEMS03

Si discende nei sotterranei della città del pianeta vulcanico Zeras per piantare bombe al plasma; occorre però scappare in superficie prima che la lava riempia il sotterraneo, facendo attenzione agli abitanti di Zeras.

## ROAD RACER

COD. DTEMS01

Manovrerete il vostro "mostro d'acciaio" cercando di evitare collisioni con le altre auto. Diversi strumenti a disposizione quali cambio a 2 velocità, contagiri, contachilometri, tachimetro. Con visualizzazione del numero giri totalizzati, i punti, le auto a disposizione e la durata della vostra performance.

## PEDRO

COD. DIGMS08

Il bravo giardiniere cura diligentemente il suo giardino, cercando di tenerlo in ordine. Ma grosse formiche fameliche tentano di rovinarlo, mangiando le piantine. Pedro deve bloccarle alle entrate, creando diversi ostacoli.

**L. 8.000**

**Ritaglia ed invia a J.*soft***
**Viale Restelli, 5**
**20124 Milano**

Spett. J.*soft*
Viale Restelli, 5 - 20124 Milano (MI)
Tel. 02/6888228-683797-6880841/2/3/

Ordino il seguente software per il Sinclair:

cod. ________ cod. ________ cod. ________
cod. ________ cod. ________ cod. ________
cod. ________ cod. ________ cod. ________

per un totale di L. ________ + L. 2.500 per contributo fisso di spese di spedizione.

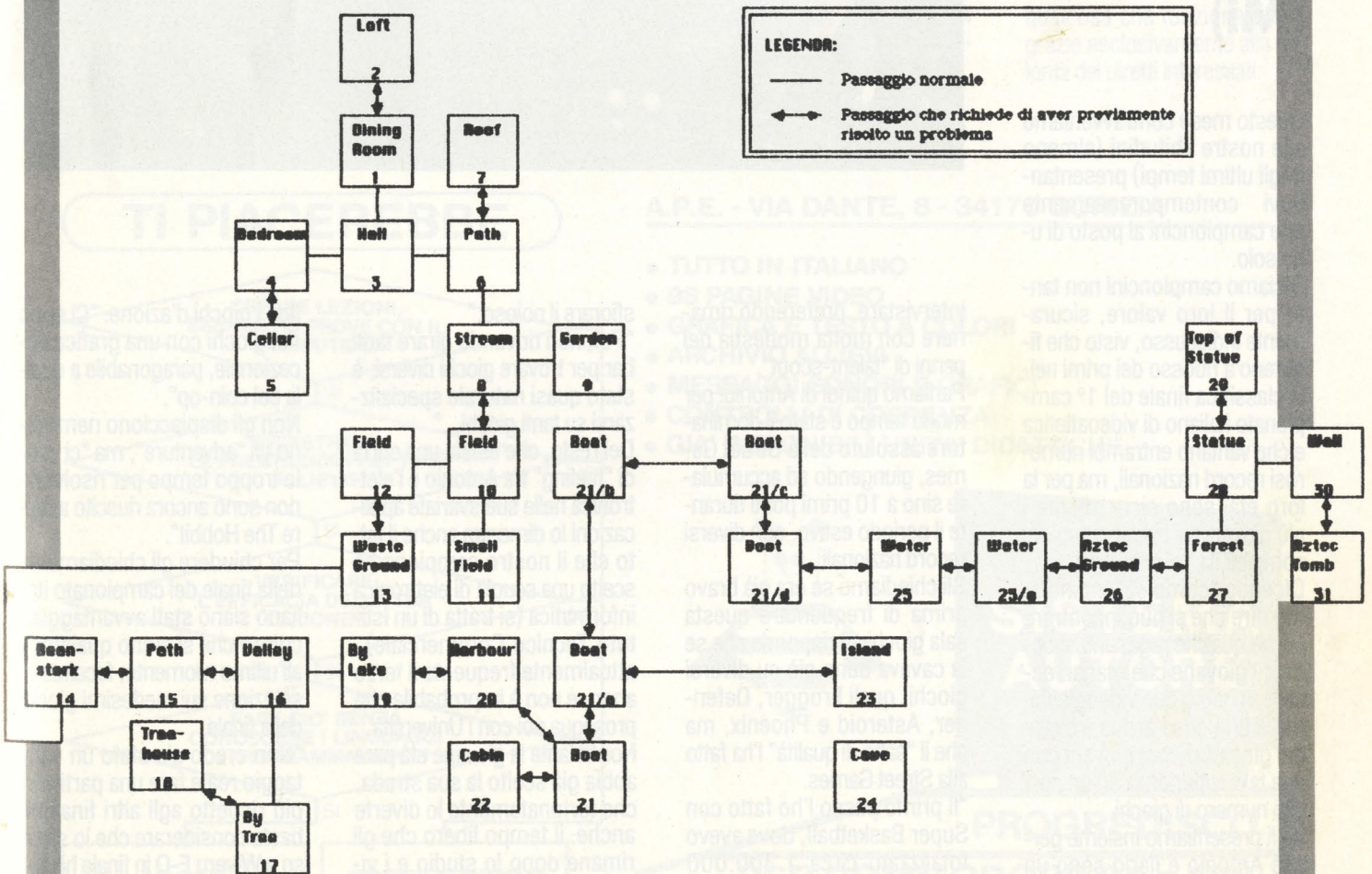
Scelgo la seguente modalità di pagamento:
- ☐ pagherò in contrassegno al postino
- ☐ allego assegno (o contanti)
- ☐ verso l'importo sul C.C.P. n. 19445204 intestato a J.*soft* (allego ricevuta)

Nome ________
Cognome ________
Via ________ n. ________
C.A.P. ________ Città ________ Prov. ________

# AZTEC TOMB MAPPA E SOLUZIONE

La mappa di **Aztec Tomb, Part. 1**, non è forse importante come quella di un gioco della Ultimate, ad esempio, ciò nonostante risulterà utile ai lettori che si stanno cimentando con questo gioco.
Sinceramente, a noi il gioco non piace: gli enigmi e i problemi non sono molto originali, le scritte che appaiono dopo la digitazione dei comandi fanno spesso una fugace apparizione tanto che non sempre si riesce a leggerle del tutto (vedasi il consiglio del pesce magico) e la grafica potevano risparmiarcela: in questi casi ci chiediamo perché non hanno fatto un gioco migliore e più completo nei testi che quei disegnini da quinta elementare.
Ciò nonostante, è giocato da molti, così pare dal numero di lettere e telefonate, e quindi ci pieghiamo alla volontà della maggioranza (siamo o non siamo una rivista democratica?, n.d.r.) e pubblichiamo la mappa.
Ma non solo, il "cartografo emeritus" **Francesco Alicata** di **Siracusa** che ce l'ha inviata ha aggiunto, così per sovrappiù, l'intera soluzione del gioco. Quindi facciamo un'opera di bene, consentendo ai lettori che da tempo sono impegnati con **Aztec Tomb, Part. 1** di finirlo e passare a qualcosa di meglio.
La soluzione è pubblicata al contrario per evitare di non rivelarla a chi non la voglia sapere.
Inoltre, per facilitarvi, pubblichiamo ciascuna singola soluzione accompaganta dal numero del luogo dove questa deve essere digitata: in questo modo, se siete fermi in qualche luogo particolare ma volete sapere solo la soluzione per quel dato luogo, potrete andare a leggerla senza dover necessariamente guardarvi la soluzione intera.

## AZTEC TOMB, PART 1

GO LADDER (1) – GET CHEST(2) – GO DOWN(2) – SOUTH(1) – LOOK HALL(3) – GET JAR(3) – WEST(3) – LOOK BED(4) – GO TRAPDOOR(4) – GET CLOAK(5) – WEAR CLOAK(5) – LOOK CELLAR(5) – GET KEY(5) – UP(5) – OPEN DRAW(4) – LOOK DRAW(4) – GET KEY(4) – EAST(4) – OPEN DOOR(3) – GO DOOR(3) – SOUTH(6) – EAST(8) – LOOK POOL(9) – DROP KEY(9) – DROP KEY(9) – GET KEY(9) – CATCH FISH(9) – WEST(9) – NORTH(8) – CLIMB BUILDING(6) – GET WOOD(7) – DOWN(7) – SOUTH(6) – DROP WOOD(8) – GO BRIDGE(8) – SOUTH(10) – GET MOUSE(11) – NORTH(11) – FILL JAR(10) – WEST(10) – REMOVE CLOAK(12) — THROW CLOAK(12) – LOOK FISH(12) – GO GATE(12) – WATER PLANT(13) – NORTH(13) – EAST(12) – FILL JAR(10) – WEST(10) – GO GATE(12) – WATER PLANT(13) – GET CLOAK(13) – CLIM BEANSTORK(13) – DROP MOUSE(14) – GO PATH(14) – GO VALLEY(15) – SOUTH(16) – DROP JAR(17) – OPEN CHEST(17) – GET SWORD(17) – GET ROPE(17) – THROW ROPE(17) – CLIMB ROPE(17) – GIVE CLOAK(18) – GET BOX(18) – OPEN BOX(18) – GET MAP(18) – DOWN(18) – NORTH(17) – EAST(16) – GO HARBOUR(19) – GO BOAT(20) – LOOK BOAT(21) – GO CABIN(21) – GET TORCH(22) – GO HATCH(22) – NORTH(21) – GO ISLAND(21/a) – GO HOLE(23) – LIGHT TORCH(24) DROP KEY(24) – GET JACKET(24) – WEAR JACKET(24) – UP(24) – UNLIGHT TORCH(23) – GO BOAT(23) – NORTH(21/a) – EAST(21/b) – SOUTH(21/c) – JUMP OVER(21/d) – SWIM(25) – GO BEACH(25/a) – GO FOREST(26) - NORTH(27) – CLIMB STATUE(28) – DROP BOX(29) – GET DIAMOND(29) – DOWN(29) – EAST(28) – LOOK WALL(30) – PLUG DIAMOND(30) – GO PASSAGE(30) – LIGHT TORCH(31).

# VIDEO CAMPIONI

di Maurizio Miccoli

## Antonio Colangelo 16 anni & Ilario Corsin 15 anni Senago (Mi)

Questo mese contravveniamo alle nostre abitudini (almeno degli ultimi tempi) presentandovi contemporaneamente due campioncini al posto di uno solo.
Diciamo campioncini non tanto per il loro valore, sicuramente indiscusso, visto che figurano a ridosso dei primi nella classifica finale del 1° campionato italiano di videoatletica e che vantano entrambi numerosi record nazionali, ma per la loro età: sono sicuramente i più giovani tra i videocampioni completi da noi incontrati.
Dicendo "completi" intendiamo dire che si può incontrare anche qualche ragazzino ancora più giovane che magari eccelle in uno o due videogiochi, ma è una cosa ardua trovare dei giocatori così giovani con una tale esperienza su un così alto numero di giochi.
Ve li presentiamo insieme perché Antonio e Ilario sono un po' l'anima del Centro Accreditato di Senago (Street Games) insieme al gestore stesso, Massimo Beretta, che ha glissato il nostro invito a lasciarsi intervistare, preferendo rimanere con molta modestia nei panni di "talent-scout".
Parliamo quindi di Antonio: per molto tempo è stato il dominatore assoluto della Street Games, giungendo ad accumulare sino a 10 primi posti durante il periodo estivo, con diversi record nazionali.
Gli chiediamo se era già bravo prima di frequentare questa sala giochi: ci risponde che se la cavava bene già su diversi giochi, quali Frogger, Defender, Asteroid e Phoenix, ma che il "salto di qualità" l'ha fatto alla Street Games.
"Il primo passo l'ho fatto con Super Basketball, dove avevo totalizzato circa 1.300.000 punti giocando con un joystick a quattro direzioni (!) ; quando hanno sostituito quest'ultimo con uno a otto direzioni, il gioco era diventato così facile da sfiorare il noioso."
"Poi, non dovendo girare tanti bar per trovare giochi diversi, è stato quasi naturale specializzarsi su tanti giochi..."
Del resto, che esista una sorta di "feeling" tra Antonio e l'elettronica nelle sue svariate applicazioni lo dimostra anche il fatto che il nostro campione ha scelto una scuola di elettronica informatica (si tratta di un Istituto Tecnico Commerciale) ; attualmente frequenta il terzo anno, e non è improbabile che prosegua poi con l'Università.
Nonostante la giovane età pare abbia già scelto la sua strada, che fortunatamente lo diverte anche: il tempo libero che gli rimane dopo lo studio e i videogiochi (in ordine di importanza) lo trascorre a casa, trafficando con circuiti stampati e computer. Possiede infatti uno Spectrum 48, del quale predilige i giochi d'azione: "Ci sono dei giochi con una grafica eccezionale, paragonabile a quella dei coin-op".
Non gli dispiacciono nemmeno gli "adventure", ma "ci vuole troppo tempo per risolverli: non sono ancora riuscito a finire The Hobbit".
Per chiudere gli chiediamo se nella finale del campionato italiano siano stati avvantaggiati coloro che si erano qualificati all'ultimo momento, facendo la selezione sui medesimi giochi della finale.
"Non credo sia stato un vantaggio reale fare una partita in più rispetto agli altri finalisti: basta considerare che io stesso a Wivern F-Q in finale ho totalizzato 39.000 punti contro i 61.000 della selezione."
"Però sono d'accordo con quanto scrivi nel tuo articolo sulla finale: bisognava isolare

maggiormente i concorrenti." Su questo pare proprio che ormai siano tutti d'accordo, compresi Massimo e Ilario; quest'ultimo è comparso sulla scena proprio in occasione degli ultimi atti del campionato italiano e da allora si è migliorato a vista d'occhio, sfoderando un risultato strepitoso dietro l'altro.

Ilario è un ragazzino dall'aspetto gracile e minuto, con una faccia d'angelo che nasconde una grande timidezza, dalla quale sta uscendo pian piano grazie anche alle amicizie che fa in sala giochi: ha una certa confidenza con Antonio, che lo prende in giro per via della sua scuola.

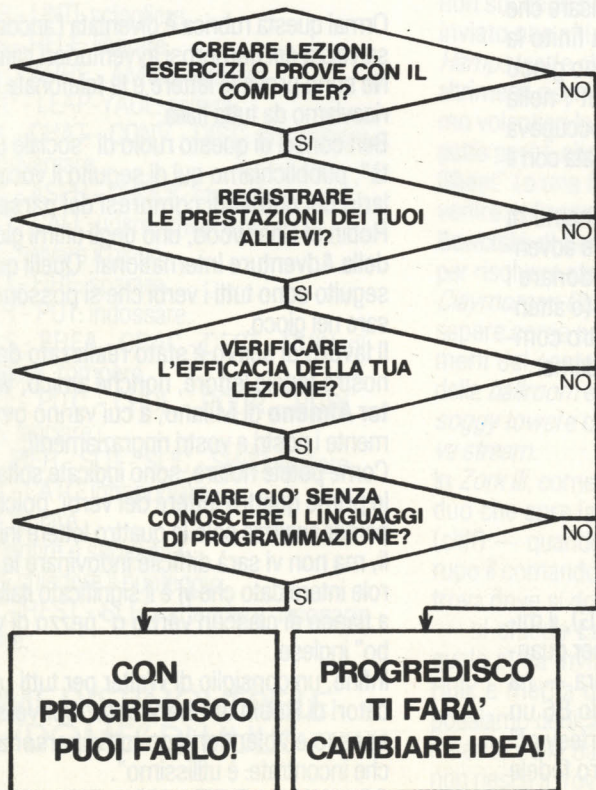
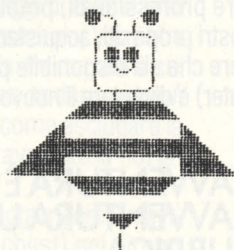
Ilario frequenta il secondo anno di ragioneria, dove "Gli hanno insegnato l'altro ieri a contare con l'abaco", secondo Antonio.

E Ilario si vendica soffiando un record dopo l'altro ad Antonio...

Non ci sono molte attività ricreative a Senago, per cui una volta finito di studiare Ilario pensa giustamente a divertirsi (se non lo fa a 15 anni quando lo deve fare?): o va in sala giochi o pratica un po' di sport.

"Il mio preferito è il calcio, ma mi piacciono tutti gli sport, esclusi quelli che richiedono certe doti fisiche che io non ho, quali il basket."

Come potete vedere, quindi, Ilario è un ragazzo come tanti altri, che fortunatamente riesce a vivere la sua età senza i problemi che assillano altri suoi coetanei che non hanno l'occasione di frequentare un ambiente così tranquillo e pulito, con una "chioccia" quale Massimo Beretta, un amico prima che un gestore.

Complimenti a tutti e tre: fa sempre piacere incontrare qualcosa che funziona bene, grazie esclusivamente alla volontà dei diretti interessati.

# L'AVVENTURA

*La "pagina amica" per tutti gli avventurieri elettronici*

## GAC: IL CREATORE DI ADVENTURE

Questo mese non parleremo di un particolare bensì di un programma per creare adventure grafico-testuali.
Ideare e realizzare adventure è il sogno di molti appassionati del genere che spesso, a torto o a ragione, credono di poter fare di meglio dei "professionisti del genere".
Con questo nuovo programma, chi ha di queste velleità potrà finalmente metterle in pratica e dimostrare le sue capacità.
Il programma, che si chiama Graphics adventure Creatore (GAC), è stato realizzato dalla inglese Incentive Software ed è, attualmente, compatibile con i soli computer Amstrad, dei quali ha sfruttato le notevoli capacità grafiche. Ciò nonostante, sarà tra breve (si parla della primavera) disponibile in versioni compatibili con lo Spectrum e il Commodore 64.
GAC offre le seguenti opzioni all'utente: comandi a frase intera e non limitati al solito binomio verbo/nome ; la possibilità teorica di un massimo di 2000 locazioni ; capacità di comprimere il testo così da inserire più parole ; grafica multicolore con possibilità di combinarla con testo ; spazio per inserire fino a 765 parole nel vocabolario, siano esse verbi, nomi e avverbi.
In altre parole, sembra che GAC possa offrire tutte le funzioni necessarie per rendere un gioco da ragazzi (o quasi) la realizzazione di giochi d'avventura professionali, sempreché, ovviamente, non vi manchino le idee.
Il programma è composto da menù e sottomenù che vi guidano passo per passo nella realizzazione del gioco.
Le opzioni grafiche sono notevoli e consistono di comandi per disegnare ellissi, cerchi, quadrati e rettangoli, nonché un comando di "riempimento". Inoltre c'è una funzione, detta Merge, che consente di creare immagini da una gamma di forme e oggetti pre-definiti.
Ma la vera qualità del programma sta nel modo in cui si può definire l'ossatura testuale dell'adventure: cioè i comandi e le azioni che consentono di costruire la storia. In pratica, scrivere l'adventure significa costruire tre diverse sezioni: la sezione vocabolario, nella quale specificare tutte le parole che volete che il programma capisca ; la sezione messaggi, nella quale sono indicati i messaggi da stampare sullo schermo ; la sezione azioni, che contiene le diverse routine che aggiornano le variabili, selezionano i messaggi e via dicendo.
Il parser collega insieme queste tre sezioni, accettando input dall'utente e codificandoli in modo da consentire al programma di selezionare un'azione appropriata dalla sezione azioni, così da mettere in moto il tutto.
Come abbiamo già accennato, GAC consente di usare avverbi, oltre ai verbi e ai sostantivi, nonché preposizioni come "in" o "on".
Infine, GAC ha una notevole capacità di compressione del testo ed è in grado di ottenere un livello di compressione vicino al 45 per cento. Questa capacità è molto utile per il "programmatore". Basti pensare che la Incentive Software ha appena finito la conversione per l'Amstrad del suo gioco per Spectrum, "Mountain of Ket": nella versione originale il programma occupava 38K, mentre nella versione realizzata con il GAC occupa solo 15K.
In conclusione, se avete mai pensato di imparare l'assembler per realizzare adventure professionali, potete abbandonare i vostri propositi, acquistare il GAC (o attendere che sia disponibile per il vostro computer) e diventare il nuovo Scott Adams.

## L'AVVENTURA È L'AVVENTURA UNA RUBRICA INTERNAZIONALE

Computer & Videogames (C + VG), il miglior mensile inglese — almeno per quanto riguarda la rubrica dell'avventura — ha pubblicato nel numero di febbraio 86 un trafiletto sulla nostra rubrica "courtesy of" Giancarlo Fantechi di Como, nostro fedele lettore che tempo fa inviò (e noi pubblicammo, n.d.r.) alcuni utili consigli su Sherlock.
Che centra Giancarlo, chiederete voi? Presto detto, ha inviato a Keith Campbell, curatore della rubrica di adventure di C + VG, gli originali o la fotocopia di "codesta pregiatissima rubrica" e si è così meritato una maglietta del giornale in regalo (ben fatto, Keith!, n.d.r.).
Nel trafiletto si descrive il contenuto della rubrica — si tratta del numero 30 di YG&Co. — e si commenta dicendo che il mondo dell'avventura italiano, giochi compresi, è simile a quello inglese. Keith Campbell continua dicendo che c'è una parte che lo incuriosisce e cioè il piccolo dizionario dei sinonimi: spiega ai lettori inglesi cos'è esattamente e poi conclude dicendo "Ecco come fanno a risolvere i giochi!". Beh, non è proprio così, Keith, ma grazie lo stesso.

## IL VOCABOLARIO DI ROBIN OF SHERWOOD

Ormai questa rubrica è diventata l'ancora di salvezza dei numerosi avventurieri italiani. Ne sono prova le lettere e le telefonate che riceviamo da tutta Italia.
Ben consci di questo ruolo di "sociale utilità", pubblichiamo qui di seguito il vocabolario dei comandi compresi dal parser di Robin of Sherwood, uno degli ultimi giochi della Adventure International. Quelli qui di seguito sono tutti i verbi che si possono usare nel gioco.
Il lavoro di scavo è stato realizzato da un nostro fedele lettore, nonché amico, **Walter Almeno** di Milano, a cui vanno ovviamente i nostri e vostri ringraziamenti.
Come potete notare, sono indicate soltanto le prime quattro lettere dei verbi, poiché il parser analizza solo le quattro lettere iniziali, ma non vi sarà difficile indovinare le parole intere dato che vi è il significato italiano a fianco di ciascun verbo o "pezzo di verbo" inglese.
Infine, un consiglio di Walter per tutti i giocatori di Robin of Sherwood: "Conversate spesso e volentieri con tutti i personaggi che incontrate: è utilissimo".
GO - WALK - ENTE - JOIN - RUN - CLIM - SCAL - STAN - DESC: andare, salire, en-

# E' L'AVVENTURA

trare, scendere.
GET - TAKE - GRAB - CAPT - ACQU - HOLD - PICK - STEA: prendere, acquistare, tenere.
DROP - PAY - LEAV - GIVE: lasciare.
INVE: inventario.
DIG: scavare.
USE: usare.
TURN - ROTA: girare.
OPEN - PUSH - PULL - MOVE: parire, sposta.
CLOS: Chiudere.
LOCK: immobilizzare, chiudere a chiave.
UNLO - UNDO - SLID - UNBO: scaricare, sciogliere.
EAT - COWS - BITE: mangiare.
QUIT: abbandonare, finire il gioco.
ATTA - KILL - MURD - FIGH - SLAY - WOUN - STAB: attaccare, uccidere.
LOOK - EXAM - SEAR - INSP - FRIS - SCRU: guardare, cercare.
DRIN: bere.
SWIM: nuotare.
KNOC - BANG: bussare.
CHAS - FOLL - PERS: inseguire.
SAY: dire.
LOSS - UNTI: sciogliere.
FREE - RELE: liberare.
STOP - ARRE - AMBU: fermare.
JUMP - LEAP-YAUL: saltare.
TALK - CHAT - CONV - DISC: chiacchierare, conversare.
STRA - ASPH - CHOCK: stragolare.
SHOU - CALL: urlare, chiamare.
SAVE: salvare il gioco.
SHOO - FIRE: sparare.
WEAR - PUT: indossare.
SMAS - BREA - CRAC - DEST - RUIN: distruggere, rompere.
THRO - PITC - CHUL - POUR - HURL - TOSS: lanciare.
CUT - PIER - SLIT - SLIC - SWIP: tagliare.
TRAP - CATC: intrappolare.
HELP: aiutare.
LIE: mentire o sdraiarsi?
SCOR: chiedere il punteggio.
WAIT - REST - SLEE: attendere, riposare, dormire.

## COME DISTINGUERE LE TRE "DOME" DI HULK

Le tre dome di Hulk spesso confondono poiché non si sa mai, tranne nel caso di quella con il formicaio, di quale dome si tratta. Per distinguere quale è tra le due vi sono diversi metodi, come ad esempio scavare nel terreno in una delle schermate, avendo così una dome con buco nel terreno, una con formicaio e una senza niente. Leonardo Rizzi di Bari ha scoperto invece un metodo facile facile. Escludendo la "dome" con il formicaio, che indichiamo come Dome n° 3, per riconoscere le altre due basta semplicemente digitare LOOK DOME. Se si tratta della Dome n° 1, quella di partenza diciamo, la risposta del computer sarà che non c'è niente di speciale ; se si tratta della dome n° 2, la schermata cambierà e apparirà un'inquadratura da lato della Dome.

## AIUTO! AIUTO!

Qualcuno conosce il gioco *The Magician's Ball*? Se si, questo qualcuno sa come uccidere la strega? **Valentino Riccò** vorrebbe sapere come fare poiché con KILL WITCH non succede niente. **ABG** da Milano ci ha inviato una sfilza di domande riguardanti *Hampstead* e chiede che qualcuno lo aiuti, altrimenti rischia il manicomio. Pubblichiamo volentieri le sue richieste d'aiuto, ad un patto però!, che ci invii l'"Hampstead Hint-Sheet" (o una fotocopia) cosicché possa venire utile anche per altri lettori. **Gianni Bencistà** di Sesto Fiorentino chiede aiuto per risolvere alcuni passaggi di *Sorcerer of Claymorgue Castle*. Ad esempio, vorrebbe sapere come prendere la *tin can* che è sui merli del castello. Come andare nel *loft* della *ballroom* e, infine, come asciugare la *soggy towel* e come attraversare la *hot lava stream*.
In *Zork III*, come si fa a raggiungere l'individuo che apre la cassa (chest) nel dirupo (cliff) — quando si digita dalla base del dirupo il comando CLIMB ROPE non ci si ritrova dove si dovrebbe e il tizio scompare — si chiede **Leonardo Rizzi** di Bari, il quale ci ha inviato la soluzione intera di Hulk e merita quindi tutto lo spazio che possiamo dedicargli (compreso l'annuncio inserito nella Bacheca). **Nicola Mazzoni** non riesce a trovare le giuste coordinate da inserire nel computer dell'astronave per cominciare la ricerca dei quantum nel gioco *Starcross*.

## GRUDS IN SPACE

Per salvare Mr. Green dovete avere con voi la maschera ad ossigeno (02 MASK) che si acquista nel SUPPLY BUILDING su Saturno. Esaminate l'albero e quindi INSERT CARD (inserite la tessera che avrete raccolto nella casa di Lord Deebo). A quel punto digitate REVIVE MR. GREEN e otterrete le coordinte di Titano.

## HAMPSTEAD

In casa c'è più di quello che sembra: basta cercare. Prima di uscire dovrete aver trovato ed avere con voi i seguenti oggetti: KEY, CLIP, TRACKSUIT e UB40 (non il gruppo musicale, ma il modulo per l'ufficio di disoccupazione). Appena usciti di casa dovrete digitare S-DROP BIKE-S- e vi troverete nell'ufficio di disoccupazione. Qui scrivete TO QUEUE UP per mettervi in fila e una volta giunti davanti allo sportello digitate TAKE CHEQUE.

## BACHECA

**Filippo Baldella**, di S. Benedetto del Tronto, cerca qualsiasi tipo di aiuto sugli adventure *African Safari*, *Circus* e *Ten Little Indians*. Il numero telefonico è 0735/85750.
**Eugenio Perinelli** di Verona cerca "disperatamente persone di buon cuore" disposte a dargli consigli su come risolvere *L'avventura dei tuoi sogni* della JCE per Spectrum. Offre in cambio la soluzione di Arrow of Death 1&2. Contattatelo al seguente indirizzo: L.go Marzabotto 28, 37126 Verona.
Se volete far parte del club "Videosoft" nella sezione avventura (solo Bari) o se volete scambiare esperienze di adventure (questo per tutta l'Italia) come Spiderman, Perry Mason, Gruds in Space, Ten Little Indians, Hulk, Dallas, Gremlins, Zork, Deadline, ecc., scrivete e telefonate a **Leonardo Rizzi**, Viale O. Flacco 8/F - 70124 Bari. Tel. 080/516170.

# GIOCOMPUTER

## A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

## WORLD CUP SOCCER

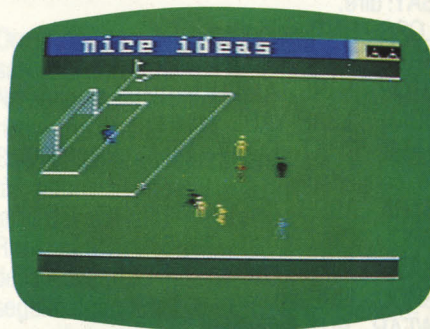
***IL CALCIO DELLA COPPA DEL MONDO***
*Produttore:*
*Supporto:* ***CARTUCCIA***
*Sistema provato:* ***INTELLIVISION***
*Prezzo:*

Al tempo delle consolle il cavallo di battaglia dell'Intellevision è stato sicuramente il genere sportivo.
Quanti risolsero il dilemma Intellevision/Atari a favore del primo perché affascinati dalla grafica e dalla completezza di giochi come il football americano, il basket o il calcio stesso? Tutti quegli splendidi giochi (alcuni non hanno trovato delle valide versioni nemmeno nei computer più potenti) avevano il piccolo difetto di essere stati studiati per due giocatori e questo obbligava a sfide con amici o familiari.
Dopo il boom di Commodore e Spectrum nessuno sperava più in un rilancio delle consolle ma grazie ad alcuni intraprendenti imprenditori americani l'Intellevision ha ottenuto un insperato rilancio. Forse con un po' di ritardo causato da motivi tecnici, vi presentiamo World Cup Soccer, versione riveduta ed aggiornata del calcio Intellevision.

***LE NOVITÀ*** — La principale novità di World Cup Soccer è la possibilità di giocare anche contro il computer. Ma le innovazioni non si limitano a questo. La partita può essere interrotta da punizioni dirette o indirette e dai fuori gioco.
Anche in World Cup Football l'arbitro non è comunque infallibile.
La seconda grande novità è l'introduzione dei calci di rigore con la possibilità di sfidare un amico oppure il computer nel ruolo del tiratore o del portiere.

***IL GIOCO*** — Appena accesa la consolle e dopo aver premuto il disco, il gioco entra in demo che può essere interrotto in ogni momento.
Il menu principale vi permette di scegliere tra partita o rigori. Selezionando l'opzione MATCH dovete definire il numero di giocatori e quindi potete iniziare l'incontro.

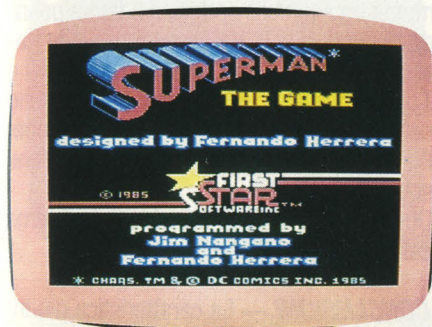
***I RIGORI*** — Premendo il pulsante corrispondente a PENALITY giocate i rigori.
In questo caso potete scegliere tra una piccola sfida con un altro giocatore oppure sfidare ilmcomputer.
Sfidare un amico ai rigori dà un certo sapore da oratorio piuttosto che da grande stadio di calcio a meno che non vi immaginiate di aver appena terminato i tempi supplementari di una tiratissima partita e di giocarvi così la qualificazione ai rigori.
Se volete giocar i rigori contro il computer dovete scegliere se fare il calciatore oppure il portiere.
Per calciare i penalty utilizzate il disco di comando. Per parare i tiri invece muovete con il disco il portiere e con i due tasti laterali vi tuffate.

***LA PARTITA*** — La tecnica richiesta per la

partita è più o meno simile a quella del vecchio soccer.
Con il disco controllate il calciatore di colore diverso. I suoi compagni di squadra si muovono indipendentemente ed abbastanza freneticamente.
Può anche succedere che uno dei giocatori indipendenti riescano anche a segnare.
Per allenamento provate a fare una partita con l'opzione due giocatori senza l'avversario. Vi assicuriamo che vincere non sarà poi così facile.
Per modificare il giocatore sotto controllo è sufficiente premere uno dei tasti del comando.
Avete due tipi di calcio: premendo il pul-

sante superiore laterale effettuate un calcio potente ed alto, con il pulsante inferiore il tiro o passaggio sarà più lento e rasoterra.

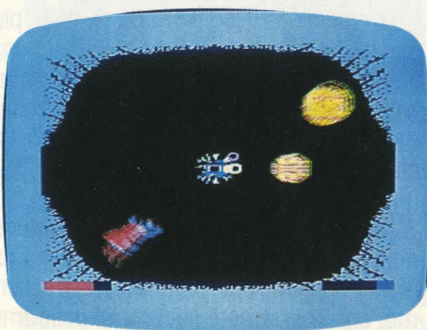
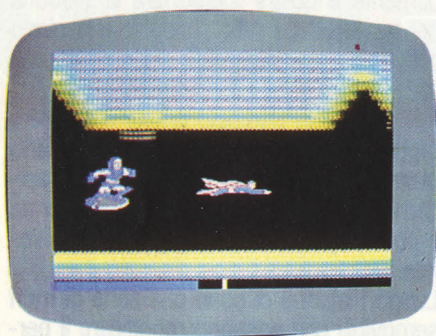
**Alberto Rossetti**

# SUPERMAN

*Produttore:* ***BEYOND***
*Supporto:* ***CASSETTA***
*Sistema provato:* ***CBM 64***
*Compatibilità:* ***SPECTRUM/ATARI***
*Prezzo:* ***22000 lire***

Bisogna proprio dirlo: mancava solo lui. Ormai tutti i personaggi dei fumetti hanno fatto la loro comparsa nei videogiochi. Superman, che ai tempi del glorioso VCS era stato il primo a diventare protagonista in un videogioco, mancava da troppo tempo all'appello.
Finalmente dopo aver visto il film, aver letto i fumetti, Superman ridiventa protagonista di un'avventura elettronica e torna a sfidare il male e la Kriptonite nel tentativo di salvare Metropolis.
Un accordo tra la First Star e la DC COMICS, la casa creatrice del famoso personaggio, ha permesso la realizzazione di questo gioco. In Europa Superman è distribuito dalla Beyond mentre in Italia dalla Lago che come di consueto si è preoccupata di realizzare in modo chiaro e corretto la traduzione italiana delle istruzioni.

***IL GIOCO*** — Per il ritorno di Superman, molti si aspettavano un adventure ma la First Star ha voluto creare un videogioco che è un vero e proprio tuffo nel passato, nello stile arcade più classico.
Non fatevi ingannare dalla grafica non eccezionale e non pensate a Superman come un gioco superato in partenza.
Lo scenario è rappresentato dalle strade, dai grattacieli e dalle fognature di Metropolis, la città dove Clark Kent lavora e Superman vigila.
Inutile ricordarvi la storia di questo personaggio giunto dal pianeta Krypton e dotato di poteri quasi insuperabili. Sono numerosi i nemici che sognano di sconfiggere Superman e riuscire ad avere il via libera nel dominare il mondo.
In questa avventura il nemico è il terribile Darkseid alla ricerca della formula dell'antivita, un codice genetico che gli permetterebbe di dominare l'umanità.
Purtroppo alcuni ignoti terrestri sono "portatori" di questo segreto e Darkseid, nella sua bramosia di potere, ha lasciato il suo regno nello spazio per raggiungere la terra e portare a termine il suo diabolico piano: aumentare il clima di terrore e distruzione, catturare i cittadini di Metropolis e riuscire ad individuare la formula.
Superman, il gioco, ha la caratteristica interessante di poter essere giocato da due giocatori. In questo caso il secondo comanderà il male, e cioè Darkseid.
Il gioco è vinto dal personaggio che riesce a guidare il maggior numero di cittadini nel proprio tempio oppure da chi riesce a fare esaurire l'energia dell'avversario.

***METROPOLIS*** — Dicevamo che il gioco si svolge tra le mura di Metropolis e precisamente i quartieri sono 6: i tre superiori rappresentano le strade mentre i tre inferiori sono le fognature. Ogni settore è un labirinto percorso da cittadini nevrotici ed indecisi su quale direzione prendere. L'eroe del bene ha la sua dimora nel primo settore in alto a sinistra, quello del male nell'ultimo in basso a destra. Per passare da un settore all'altro bisogna attraversars una speciale zona di combattimento. Come detto lo scopo principale è guidare il maggior numero di cittadini verso il proprio rifigio. In pratica il gioco si svolge su due livelli: indirizzare il maggior numero di cittadini verso la giusta destinazione ed affrontare le zone di combattimento per raggiungere un altro settore popolato da altri cittadini e recarsi nel proprio rifugio.

***I SETTORI*** — Sono numerosi i poteri e le armi a vostra disposizione per guidare i "Metropoli(s)tani" alla giusta destinazione.
L'arma principale è il raggio Omega che vi offre la possibilità di immobilizzare il rivale e fargli perdere energia (indicata dalla barra verde sotto il punteggio). Un cittadino può essere trasportato in due differenti modi.
Se siete Superman dovete raggiungerlo, premere il pulsante di sparo due volte rapidamente e quindi trasportare la persona nel punto voluto sullo schermo e lasciarlo premendo nuovamente il pulsante di sparo.
Nel caso siate Darkseid potete utilizzare il raggio Omega. Una volta colpito l'umano premete il pulsante di sparo due volte rapidamente: in questo caso lo imprigionerete e potete spostarlo con il joystick dove volete.
Lungo i labirinti ci sono una serie di muri semovibili che possono modificare il percorso e di conseguenza il cammino dei cittadini o la traiettoria dei raggi Omega.
Muovete Superman o Darkseid sul muretto ed ottenete l'inclinazione desiderata premendo il pulsante di sparo. Lungo le strade di ogni settore potete trovare degli oggetti di colore rosso che sono in pratica il lasciapassare per poter abbandonare il settore. Il numero degli oggetti richiesto è corrispondente al livello di difficoltà del gioco.

***IL TRASFERIMENTO*** — Questa fase del gioco può essere affrontata nel ruolo di attaccante o di difensore.
Le zone di trasferimento corrispondono in pratica a 5 videogiochi. Se siete voi ad abbandonare il settore dovete superare la prova per potervi muovere.
Se invece è il vostro avversario a prendere l'iniziativa dovete vincere per evitare che il vostro avversario raggiunga il settore desiderato.
I videogiochi richiedono diverse strategie.
Il più impegnativo è a mio avviso quello che si svolge in una galleria. In questo caso Superman è inseguito da Darkseid che gli spara micidiali colpi laser. La possibilità di salvezza per Superman è azionare degli speciali congegni psoti sul soffitto della caverna. Se vengono toccati normalmente mettono in funzione un raggio speciale che vi ripara dai colpi, se vengono toccati premendo il pulsante di fuoco, azionano il laser che può colpire l'avversario.
La prova più noiosa è una specie di Space Invaders alla rovescia ambientato in un tunnel stile Ventures. In questo caso Darkseid spara palle di Kriptonite. Viceversa Superman deve colpire 8 volte il cannoncino del nemico.

Il gioco più spettacolare è quello delle palle di fuoco: una specie di organo infernale spara delle palle incandescenti contro Superman, il quale deve soffiarle indietro distruggendo le 8 canne.
Il più psichedelico e semplice per Superman è la corsa attraverso un lungo corridoio di improbabili grattacieli colorati. Superman deve limitarsi ad evitare i colpi che speciali robot gli lanciano.
Infine il più classico vede una specie di Shuttle (forse hanno deciso che la cosa migliore è lasciarlo ai nemici...) che tenta di bombardare Metropolis con delle palle gigantesche. Superman deve immedesimarsi in una specie di Barry Mc Guigan e distruggere a pugni questi micidiali ordigni prima che cadano sulla città.

***ALCUNI CONSIGLI*** — Vi consigliamo di giocare Superman il meno possibile contro il computer. Darksed infatti è un po' vigliacco e punta a sconfiggervi facendovi esaurire tutta l'energia. È facile quindi che vi si piazzi alle calcaghe e vi blocchi con i colpi del raggio Omega. Vi assicuriamo che non c'è nulla di più irritante di non riuscire a fare quello che si desidera e questo può accadere se l'avversario vi blocca con i suoi micidiali colpi. È sicuramente più divertente giocare contro un amico. In questo modo il gioco sarà più corretto ed avvincente anche perché sconfiggere Darkseid non è impresa impossibile.
Per sconfiggere il computer, potete concentrarvi su Darkseid ed esaurirgli l'energia oppure pensare a portare tutti i cittadini verso il proprio tempio. Naturalmente questa seconda vittoria è molto più gratificante della prima. Il raggio Omega può essere utilizzato per tenere impegnato l'avversario una volta che avete indirizzato i vari cittadini nella giusta direzione.
Non dimenticate che, sempre con il raggio Omega, potete fare perdere gli oggetti all'avversario obbligandolo a raccoglierli nuovamente.

***CONCLUSIONI*** — Non possiamo dire che Superman sia un gioco strabiliante. Sicuramente è molto interessante per la varietà delle prove e l'impegno strategico richiesto nelle schermate dei labirinti.
Alla non eccessiva complessità del gioco avremmo preferito una grafica maggiormente curata anche se alcune animazioni di Superman e Darkseid sono molto belle.

**Alberto Rossetti**

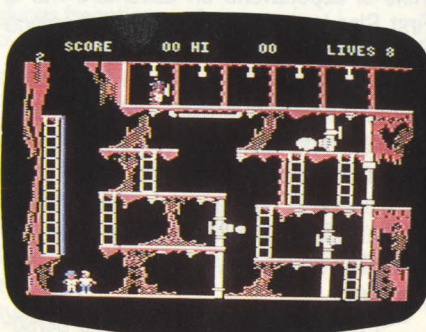
# GOONIES

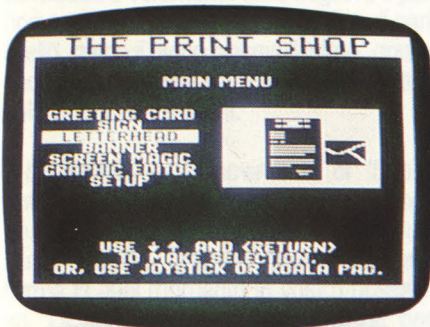
*Produttore:* ***DATASOFT/US. GOLD***
*Sistema provato:* ***C64***
*Supporto:* ***CASSETTA/DISCO***
*Compatibilità:* ***ATARI XL***
*Prezzo:* ***20.000***

La simpatica marmaglia protagonista dell'ultima produzione natalizia di Spielberg è pronta per impegnarvi al computer. Anche se il divertimento non sarà certo all'altezza del film perché difficilmente sentiremo il simpatico grassone urlare e vendersi alla Banda Fratelli per un po' di cibo. Goonies può essere definito un "anchor game" nel senso che quando iniziate a giocarlo sarà molto difficile abbandonarlo.
Il vostro obiettivo è scoprire il tesoro di un antico pirata e salvare le abitazioni della famiglia dei Goonies da dei cinici imprenditori edili che vogliono abbatterle per costruire un campo da golf.
L'avventura dei Goonies non è delle più semplici e come nel film tutto inizia in una vecchia baita abbandonata trasformata in base/nascondiglio da una disgraziata banda/famiglia di falsari: la banda Fratelli (la chimano così anche in America).

***IL GIOCO*** — Il gioco non è un adventure, non è un classico arcade e tanto meno un platforme game o un semplice multi schermo, anzi, per essere più precisi possiamo dire che raccoglie un po' di tutti questi generi.
Goonies infatti è formato da 8 diversi schermi ed ognuno contiene una diversa difficoltà da superare.
L'obiettivo in ogni schermata è quello di raggiungere semplicemente l'uscita e quindi riuscire a passare allo schermo successivo.
In ogni livello controllate due dei componenti dei Goonies e dovete utilizzarli alternativamente per riuscire a compiere l'impresa del passaggio all'altro schermo.
Per guidare uno dei ragazzi utilizzate il joystick, mentre per passare il comando all'altro Goonies, premete il pulsante di sparo.
Come nel film il gioco si svolge principalmente tra i cunicoli sotterranei fino a quando si raggiunge la caverna marina che nasconde la nave d'oro. Gli schermi sono 8 e il più semplice è certamente il primo anche se non è immediato trovare la soluzione. Pensate solo che la Mamma Fratelli tiene soprattutto ai soldi.
Durante tutto il gioco immancabile il tema del film, voce di Cindy Lauper esclusa.

***CONCLUSIONI*** — La caratteristica più interessante del gioco è la difficoltà nello scoprire l'intreccio di ogni schermo.
In effetti il punteggio non ha un'importanza fondamentale visto che ogni schermo ha un top score oltre il quale non si può andare.
Tutti i vostri sforzi sono rivolti nel riuscire a raggiungere lo schermo successivo che sarà di difficoltà sempre maggiore. Questo alla fine risulta essere anche il punto debole del gioco che alla fine si dimostra un po' noioso e banale.

**Alberto Rossetti**

# THE PRINT SHOP

***TIPOGRAFIA***
*Produttore:* ***BRODERBUND***
*Sistema provato:* ***ATARI 130XE***
*Compatibilità:* ***ATARI 800-800XL APPLE II - C64***
*Supporto:* ***DISCO***
*Prezzo:*

Molto spesso, a noi amanti del computer, capita di dover rispondere a domande provocatorie rivolteci da genitori e amici riguardo all'uso che si possa fare di un home computer a prescindere dal suo spiccato carattere giocoso; ed altrettanto frequentemente questa domanda non trova risposta e dobbiamo subire le ingiurie di coloro che ritengono inutile la presenza di questo eccezionale collaboratore tra i muri domestici. Molti, in effetti, sono i programmi che ritengo possano aiutarci anche a casa e tra questi ho scelto The Print Shop perché non solo può essere di estrema utilità ma è talmente divertente da usare da invogliarne l'uso anche agli appassionati prettamente di Video Games.

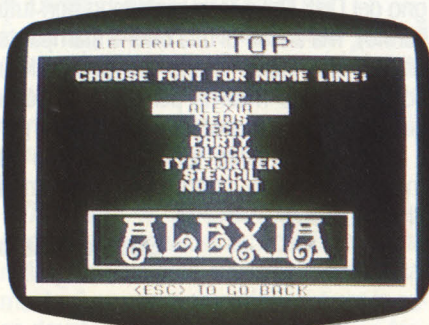
***PRESENTAZIONE*** — The Print Shop, come dice il titolo stesso, ha la pretesa di portarci in casa una intera stamperia, cosa che se in un primo momento può sembrarci impossibile ci apparirà sempre più incredibilmente reale ed appassionante. Potremo infatti creare con le nostre mani, e l'aiuto di una stampante grafica, biglietti d'auguri, locandine, intestazioni di lettere, striscioni e stupende stampe dagli effetti psichedelici.

***IL PROGRAMMA*** — Il programma si presenta come una serie di menù ad albero che ne facilitano molto l'uso e permettono di realizzare qualunque tipo di stampato nel giro di pochi minuti. Le scelte si effettuano spostando la linea-cursore sull'opzione desiderata tramite le frecce su e giù, e premendo il tasto RETURN. Inoltre, una volta scelta un opzione, se ci accorgiamo di aver commesso un errore, possiamo in qualunque momento risalire i rami del menù tramite la pressione del tasto ESC, correggendo l'errore attraverso le solite modalità, senza dover quindi ripetere il lavoro corretto che abbiamo fatto.

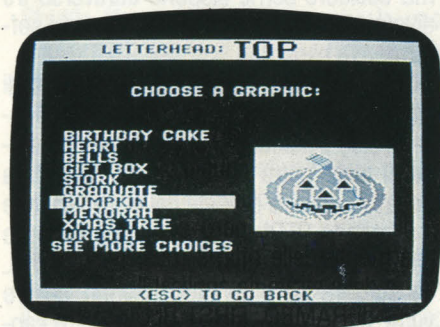
***IL MENÙ PRINCIPALE*** — Il menù principale ci permette di accedere a sei diversi programmi ognuno dei quali, pur mantenendo alcune caratteristiche comuni, ci permette di realizzare differenti tipi di stampa. Essi sono:

GREETING CARD (biglietti d'auguri)
SIGNS (locandine)
LETTER HEADS (intestazione di lettere)
BANNER (striscioni)
SCREEN MAGIC (effetti speciali)
GRAPHIC EDITOR (disegni da memorizzare)

A questi si aggiunge un settimo menu che viene denominato SETUP che ci permette di selezionare la stampante, controllarne la perfetta compatibilità sia testuale che grafica ed infine salvare sul nostro dischetto la configurazione prescelta per non doverla modificare ogni qualvolta si voglia utilizzare il programma. (a titolo di informazione vi diciamo che vi saranno circa una quarantina di stampanti diverse quindi molto difficilmente non vi sarà la vostra o quantomeno una ad essa compatibile.)
Le prime quattro opzioni del menù principale sono estremamente simili tra di loro quindi, per non dilungarmi troppo, descriverò in modo dettagliato quella che tra le quattro è più completa e significativa: l'opzione che permette la creazione di biglietti da auguri personalizzati.

LETTERHEAD: TOP
CHOOSE FONT FOR NAME LINE:
RSVP
ALEXIA
NEWS
TECH
PARTY
BLOCK
TYPEWRITER
STENCIL
NO FONT
ALEXIA
<ESC> TO GO BACK

***GREETING CARDS*** — Una volta effettuata questa scelta il programma ci chiede di scegliere se utilizzare alcuni biglietti "preconfezionati" (essi abbracciano più o meno tutte le grandi occasioni, da Natale al compleanno, da S. Valentino ad un anniversario) o se creare un cartoncino "Custom" cioè creato interamente secondo il nostro gusto.
Scegliamo ovviamente la seconda possibilità che ci porta immediatamente al menù di scelta del bordo, che può essere di svariati tipi, dalla più semplice righina nera alla più complessa e fantasiosa greca.
Il passo successivo riguarda la scelta del disegno da porre sul biglietto. Questa scelta può essere fatta tra 60 diversi disegni preconfezionati già presenti in memoria o tra quelli che noi stessi ci siamo creati come vedremo dopo. Ovviamente possiamo creare anche dei cartoncini senza alcun disegno, se per caso sono destinati a persone con cui non siamo molto in confidenza.
Una volta stabilito quale disegno vogliamo che sia stampato dobbiamo deciderne le dimensioni e la posizione sul foglio: è quello che ci permettono di fare i menù successivi. Prima di tutto possiamo scegliere fra tre diverse dimensioni del disegno, ovvero: Piccolo Medio e Grande. Dopo di che dobbiamo disporlo sul "foglio". Nel caso le dimensioni del disegno siano grandi esso verrà automaticamente piazzato nel centro del foglio mentre negli altri due casi potremo decidere come disporlo attraverso tre diversi sottomenu di cui però non mi soffermerò a parlare.
Non ci resta quindi che scegliere il tipo di carattere da utilizzare (a scelta tra ben 8 diversi stili) e inserire il nostro testo. Ogni riga di testo potrà quindi essere allineata a destra, a sinistra o posta nel centro tramite il comando CTRL P, si potrà sceglierne le dimensioni (Grande/Piccolo) tramite CTRL S, stabilire se i caratteri devono essere vuoti, pieni o in 3D grazie a CTRL F o cancellare una riga precedentemente inserita con CTRL E.
Dopo aver inserito l'ultima riga di testo ci verrà chiesto se vogliamo che il testo inserito sia automaticamente centrato dall'alto in basso.
A questo punto siamo giunti a metà del nostro lavoro ma... non vi spaventate perché se da descrivere è molto complesso da eseguire è assolutamente elementare. Come dicevo siamo a metà poiché, come ogni biglietto d'auguri che si rispetti verrà stampato su due facciate quindi dovremo rieseguire tutti i passaggi precedentemente descritti per poter stampare anche il retro del foglio.

Abbiamo quasi finito, dobbiamo solo decidere se aggiungere un altro breve testo (con il mittente) o meno, indicare quante copie desideriamo, controllare la posizione della carta e... dare il via alla stampante. D'ora in poi farà tutto lui fino a che l'ultimo biglietto non sarà stato stampato.

***SCREEN MAGIC*** — Con questo titolo si presenta un sottoprogramma dagli intenti puramente di diletto, infatti ci permette di creare piacevoli effetti caledoscopici e lavorare su di essi siu a livello di out-put visivo che di stampa.
Le opzioni principali sono cinque ma tra queste cinque possiamo dire che la più interessante sia la prima, ovvero quella che ci permette di scegliere tra diversi effetti caledoscopici che noi potremo poi "congelare" per lavorare su questa schermata con le altre opzioni.
Queste ci permettono per prima di tutto di stampare un messaggio sullo schermo,

sempre con la possibilità di scelta di tipo di carattere, dimensione, ecc., quindi di stamparlo su carta facendo l'hardcopy di ciò che appare sul video. Le rimanenti due opzioni riguardano il salvataggio e la rilettura delle schermate da noi create.

***GRAPHIC EDITOR*** — Ultimo ma non meno utile è il graphic editor. che ci permette di creare i nostri disegni personali, come già vi avevo accennato precedentemente, da utilizzare in seguito come ornamento ai nostri biglietti ecc. Il graphic editor si presenta con lo schermo suddiviso in due finestre, la prima che possiamo chiamare area di lavoro e la seconda che ci illustra le possibili istruzioni utilizzabilii nel corso della creazione del nuovo disegno.
L'area di lavoro è una zona bianca composta da 87 per 51 pixel nella quale noi possiamo "accendere" o spegnere singolarmente ogni pixel per dar forma alla nostra opera. Le operazioni eseguibili sono le seguenti: tramite i tasti J, M, K, I possiamo spostare il cursore grafico nell'area di lavoro rispettivamente a sinistra, in basso, a destra e in alto; il tasto D accende il pixel su cui si trova il cursore, e ci permette quindi di disegnare mentre premendo E possiamo cancellare punto per punto il nostro disegno. Seguono poi una serie di comandi non strettamente legati alle funzioni di editor che però ci facilitano notevolmente il lavoro. Esse sono CTRL G che da il via al caricamento di un disegno dal disco, CTRL S che contrariamente salva il nuovo disegno, CTRL C che pulisce interamente la nostra area di lavoro. CTRL P che fa stampare il nuovo disegno per poterne controllare la resa anche nella rappresentazione su carta, CTRL Q che ci rimanda al menù principale ed infine CTRL D che merita un vero e proprio elogio perché permette di utilizzare per il movimento del cursore sul nostro foglio grafico il Joystick e, udite udite, anche la superba tavoletta grafica Atari o l'altrettanto ottima e famosa Koala Pad.

***CONCLUSIONI*** — Come avrete certamente capito questo programma è quanto di meglio si possa pensare e realizzare nel campo della grafica video-stampante: la grande abilità dei programmatori è stata quella di realizzare un programma che risponde sia alle necessità di un normale appassionato sia a quelle di persone più esigenti. L'utilizzo del programma non necessita nessunissima conoscenza sia nel campo grafico che in quello computeristico in quanto lo stesso programma vi guida passo passo schematizzando e semplificando il più possibile le operazioni da eseguire. Se proprio un difetto vogliamo trovarlo possiamo dire che per potere utilizzare il programma non solo abbiamo bisogno del Disk Drive (che purtroppo non tutti hanno), ma anche di una buona stampante grafica che incide molto sul costo della configurazione minima per l'uso. A parte questi non piccoli problemi economici, per il resto è veramente tutto O.K., tanto da meritare un posto d'onore tra i programmi di vera utilità.

**Stefano Fattore**

# RAMBO: FIRST BLOOD PART II

***RAMBO: PRIMO SANGUE PARTE SECONDA***
*Produttore:* ***OCEAN***
*Sistema provato:* ***C64***
*Compatibilità:* ***SPECTRUM 48K e AMSTRAD***
*Supporto:* ***DISCO***
*Prezzo:*

TASK ONE COMPLETED.
NOW RESCUE THE
P.O.W.S
FROM THE CAMP.
USE ANY ENEMY
EQUIPMENT NECESSARY.

Rambo: un nome che si commenta da solo, che non ha bisogno di presentazione... Un nome che è sinonimo di morte, di sangue, di distruzione...
Questo nome così temuto, che prende forma da un soggetto cinematografico di grande attualità, è ora una realtà anche per il vostro Commodore 64, una realtà che riuscirà a farvi rivivere le imprese di Sylvester Stallone nel selvaggio e pericoloso Vietnam, in cui solo un uomo come lui può resistere, e dove un gruppo di sanguinari nega il diritto alla vita. Siete armati con poche armi. Durante la vostra "guerra personale" sarete attaccati da un gran numero di vietkong, e dovrete ricorrere a tutta la vostra abilità per penetrare nel loro campo: ma attenti, il vostro scopo non si esaurisce certo qui!
RAMBO II, PRIMO SANGUE, non è un allenamento per reclute di seconda categoria, bensì è il limite umano della resistenza, della sofferenza, e il candidato a questa impresa sovrumana può essere solo un uomo eccezionale: TU!

**_IL GIOCO_** — Come John Rambo, la vostra missione consiste nel liberare alcuni "berretti verdi" (i componenti dell'omonimo corpo militare americano) dal campo vietnamita in cui sono tenuti prigionieri, e di riuscire, nonostante il gran numero di nemici che vi assalirà, a riportarli sani e salvi in patria. Il gioco è quindi ambientato in Vietnam, e, grazie anche agli ottimi scenari di cui è dotato, vi farà compiere le stesse imprese che avrete sicuramente ammirato nell'omonimo film, e vi sentirete realmente un eroe quando un'apposita scritta vi segnalerà la riuscita della missione affidatavi. La musica è veramente delle migliori, e pur non essendo sorretta da una grafica di pari livello, rende il gioco piacevolissimo, grazie anche alle strategie applicabili e alla spettacolarità delle esplosioni.

**_I COMANDI_** — Il movimento di "Super Joe" è comandato dal vostro joystick (sono quindi possibili otto posizioni) e dal pulsante di fuoco, grazie al quale utilizzerete l'arma in quel momento in vostro possesso. La selezione delle armi avviene per mezzo della barra spaziatrice, e potrete controllare quella prescelta o usandola o vedendola lampeggiare nella parte bassa dello schermo. È da segnalare come il controllo simultaneo della "space bar" e del joystick sia difficoltoso, e che il più delle volte "culmina" con la scritta "game over".

**_LO SCHERMO_** — Lo schermo è così suddiviso: nella parte bassa, più precisamente a sinistra, compaiono il vostro punteggio e la vostra energia, mentre sulla destra sono indicate le armi fino in vostro possesso.
La restante parte dello schermo è, ovviamente, occupata dalla visione tridimensionale della battaglia.

**_LE ARMI_** — Le armi a vostra disposizione sono sei, ciascuna con un particolare utilizzo. Vediamole dettagliatamente.
1) COLTELLI: sono utilissimi, in quanto consentono di uccidere il viet-kong senza segnalare la vostra presenza
2) FRECCE: hanno lo stesso utilizzo dei coltelli, sono però più veloci
3) FRECCE ESPLOSIVE: consentono anche la distruzione di strutture fisse, quali palizzate, piante e torri di avvistamento
4) MITRAGLIATORE: serve unicamente ad uccidere i nemici, tuttavia, grazie alla sua raffica, è molto utile quando vi sono più viet in uno stesso punto. L'arma è posta sul lato sinistro di un tempio (si trova avanzando di poco sulla destra da dove inizia il gioco) ed è sufficiente "camminarci sopra" per poterlo annoverare tra le proprie armi.
5) BOMBE: hanno anch'esse un uso molteplice, e, per averle è necessario cercarle all'interno del campo nemico
6) LANCIARAZZI: è sicuramente la più utile (si vede anche nelle locandine del film) e per averla bisogna liberare il primo "POW" dall'accampamento nemico (questo grazie ai coltelli) e, successivamente, portarlo all'elicottero.

**_NEMICI ED OSTACOLI_** — I nemici, inutile dirlo, sono tutti violenti e sanguinari vietkong, che sbucheranno da ogni lato dello schermo per cercare, mediante le armi in loro possesso, di farvi decrescere l'energia fino al valore zero, che coincide con la morte. Oltre ad essi dovrete anche difendervi dagli "elementi naturali": potrete, infatti, essere bloccati da piante, arbusti e massi, e potrete liberarvi da essi solo grazie alle frecce esplosive o al lanciarazzi. La maggior difficoltà del gioco è comunque, come già detto, il dover coordianre le varie armi anche durante i combattimenti, ma non illudetevi, anche il dover evitare i colpi avversari è un'impresa ardua, poiché un certo numero di essi (varia a seconda di chi spara) vi saranno fatali.

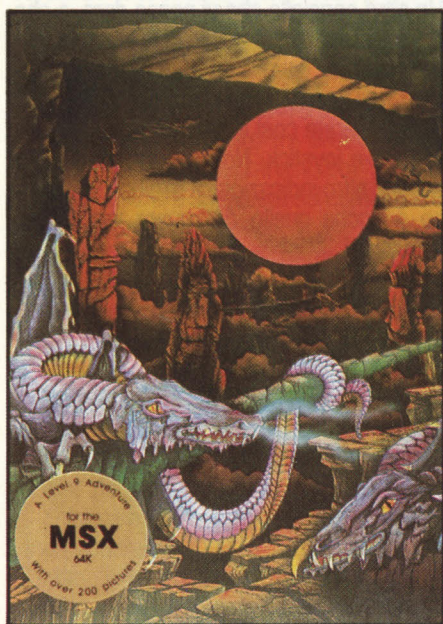
**_I PUNTEGGI_** — I punteggi sono così assegnati:
1 VIET-KONG punti 100
1 ARMA TROVATA punti 3000-6000
1 OMINO SALVATO punti 5000
È da segnalare come non siano previsti punteggi per la distribuzione del campo nemico (capanne, magazzini e torrette di avvistamento) e per la conclusione della missione.

**_STRATEGIE E SUGGERIMENTI_** — Le strategie a mio avviso applicabili sono due: nella prima dovrete avvicinarvi silenziosamente al campo nemico (per entrare in esso dovete, essendo circondato da un fossato, aggirarlo sul lato destro fino a trovare un passaggio: quì dovete sfondare la palizzata) cercando di evitare il più possibile i vietnamiti: (o al massimo colpendoli con i coltelli): prenderete così le guardie di sorpresa che tarderanno ad assalirvi. La seconda, a mio avviso più efficace (anche se più rischiosa) consiste nell'aprirsi alcuni varchi nella giungla e nello sparare senza tregua ai nemici: in questo modo verrete attaccati da un numero maggiore di nemici, ma impiegherete meno tempo al compimento della missione. Il berretto verde che siete incaricati di salvare è facilmente distinguibile poiché legato a due paletti: per liberarlo è sufficiente selezionare come arma i coltelli e, successivamente, avvicinarsi ad esso. Dopo aver fatto tutto questo dovete precipitarvi, al fine di completare la missione, in una piccola radura antistante un fiume, nella quale vi attende un elicottero: il militare è salvo, ma voi no! Volate all'eliporto posto al centro dell'accampamento nemico: la vostra missione continua proprio da lì, nel bel mezzo del pericolo! Un altro consiglio che vi posso dare, e che vi sarà utilissimo, è quello di prevedere, nei momenti di "calma" l'arma che dovrete usare nell'istante immediatamente successivo: eviterete così incredibili acrobazie tra tastiera e joystick. Non mi sembra il caso di darvi altre indicazioni: il lato bello del gioco è anche quello di trovare le tattiche. Provateci!

**_GIUDIZIO E CONCLUSIONI_** — È indubbiamente un buon gioco, anche se ci saremmo aspettati qualcosa di meglio, soprattutto graficamente. Tra i "difetti" è da segnalare infine, come il gioco sia estremamente simile a Commando della Elite, e siamo certi che tra i due videogiochi si scatenerà un'accesa guerra concorrenziale.
Nell'insieme sono però soddisfatto, particolarmente delle ottime musiche polifoniche e delle strategie applicabili, qualità che fanno di RAMBO, FIRST BLOOD PART II, uno dei migliori per CBM 64. Non posso quindi fare a meno di raccomandarvelo: RAMBO IS WAITING FOR YOU!

**Luca Mantegazza**

# RED MOON

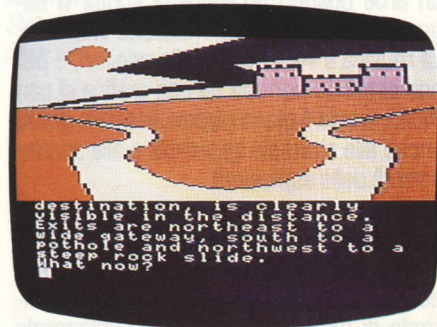
***LUNA ROSSA***
*Produttore:* ***LEVEL 9 COMPUTING***
*Sistema provato:* ***MSX 64K***
*Compatibilità:* ***ATARI/COMMODORE/ MSX/SPECTRUM***
*Supporto:* ***NASTRO***
*Prezzo:*

"Quando il mondo era all'inizio, gli dei camminavano sulla Terra e gli animali potevano parlare. Allora i maghi erano molto potenti. La morte e il tempo non erano stati inventati". Così recita il racconto che vi introduce in Red Moon, un adventure grafico che vi porterà in un mondo magico alla ricerca del Cristallo della Luna rossa.
A quanto si racconta un tempo la luna era rossa, il colore della Magia, e risplendeva al pari del Sole con grande gioia di tutti, maghi, animali e dei. Ma un giorno i due vennero alle mani e dalla poderosa battaglia celeste ad uscine con le ossa rotte fu la Luna che si trasformò in una sterile sfera di ceneri grigie. Per la Terra il disastro fu totale: i maghi persero i poteri e sparirono nel cielo con i loro castelli di nuvole, gli dei se ne andarono scocciati e gli animali persero la favella. Cominciò per l'umanità l'Età del Buio.
L'unico modo per mantenere la Magia sulla Terra era rappresentato dalla creazione di un potente talismano, nuova fonte di incantesimi e poteri magici: il Cristallo della Luna Rossa.
Ma anche questo va perso ed ora sta a voi ritrovarlo e salvare il mondo.

***LE FORMULE MAGICHE*** — Siete un mago e naturalmente potete far uso di formule magiche per toglievi d'impiccio o per aprirvi più agevolmente la strada.
Le formule sono 12 e vanno precedute da CAST (lanciare) e permettono il teletrasporto da una locazione all'altra (ESCAPE), l'individuazione di oggetti (FIND), di accrescere momentaneamente la forza e le difese (STRONG e SHIELD) o di attaccare magicamente i nemici (ZAP). Ogni formula va seguita dal nome di un oggetto, di un personaggio o di un luogo in base all'azione desiderata. Tra le formule magiche, SAVE permette di salvare il gioco nella situazione desiderata per poi riprenderlo una volta recuperate le forze e RESTORE carica i dati salvati.

***I COMANDI*** — Il meccanismo è quello classico degli adventure: il computer vi comunica la situazione visualizzandola e commentandola con testi descrittivi e attende i vostri comandi.
Il programma è in grado di comprendere un gran numero di parole e molte possono essere abbreviate, come ad esempio quelle di direzione (N per NORTH, NE per NORTHEAST, ecc). I comandi sono quelli tipici come EXAMINE, TAKE, LOOK e INVENTORY.
AGAIN permette di ripetere un comando precedente, le immagini possono essere escluse con il comando WORDS e richiamate battendo PICTURES.

Il testo di descrizione comprende oggetti e parole che però non vengono riconosciute dal programma perché non utili nell'economia del gioco, questo potrà risultare molto utile evitando lunghe analisi e osservazioni.

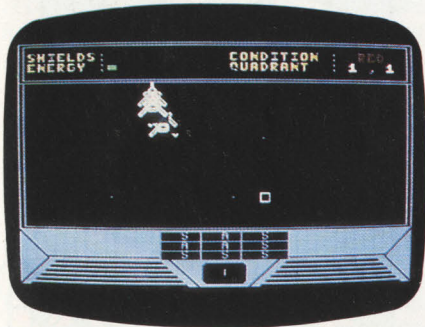
***IL COMBATTIMENTO*** — Durante il percorso vi capiterà di incontrare creature e personaggi mal disposti nei vostri confronti e che andranno affrontati con le armi.
Cercate di averne a disposizione in inventario e non scordate mai di infilare l'armatura prima di ogni combattimento.
La magia può esservi utile sia in attacco che nell'eventualità di una ritirata.

***LA MAPPA*** — In Red Moon ci sono più di 200 locazioni e quindi il possesso di una mappa è essenziale. Ogni luogo va indicato con il nome dell'oggetto o della ambientazione preminenti in modo da essere facilmente raggiunto con il teletrasporto. Ricordate di segnalare la presenza di tesori, oggetti magici, armi ed eventuali nemici.

Una mano la potreste ottenere direttamente dalla Level 9 che mette a disposizione gratuitamente, ma ai soli possessori di programmi originali, un manuale di suggerimenti.

***IL CRISTALLO DELLA LUNA ROSSA*** — Il suo ritrovamento è, come avrete capito, lo scopo centrale del gioco. Ma sul percorso sono disseminati anche 9 tesori che vanno scoperti e che concorrono alla risoluzione finale. La grafica di Red Moon è di buona qualità e d'ottimo complemento alla comprensione del gioco, anche se non precisamente del tipo interattivo. Infatti in molte situazioni i cambiamenti di stato non vengono visualizzati. Molto utile la possibilità di giocare in modo testo, velocizzando le operazioni.
È un adventure di quelli tosti e non credete che la magia possa aiutarvi più di tanto.
Siamo in attesa fin d'ora di vostre notizie alla ricerca del Cristallo della Luna Rossa. Non fateci stare in pensiero.

**Bill M. Vecchi**

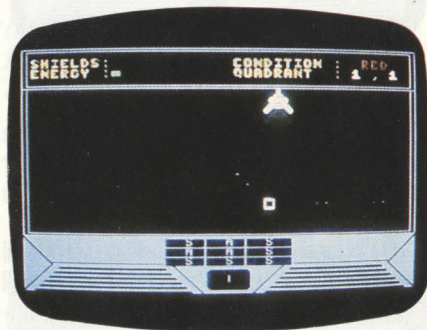
# 3D TIME TREK

***VIAGGIO TEMPORALE IN 3D***
*Produttore: **ANIROG SOFTWARE***
*Sistema provato: **PLUS/4***
*Compatibilità: **C16***
*Supporto: **NASTRO***
*Prezzo:*

Meno male che almeno all'Anirog si sono accorti della "fame" di soft dei commodoriani "neri" (Plus e C16) che si sta, lentamente, diradando anche se i "soccorsi" potrebbero essere un attimo più solleciti, vista la richiesta impellente che dura già da un po'...
Nasce così questo prodotto made in U.K. (tanto per cambiare) che farà la gioia di tutti i cecchini galattici residenti sulla terra e, in particolare, nella landa V.G. & CO. che hanno la possibilità di saperlo perlomeno esistente.

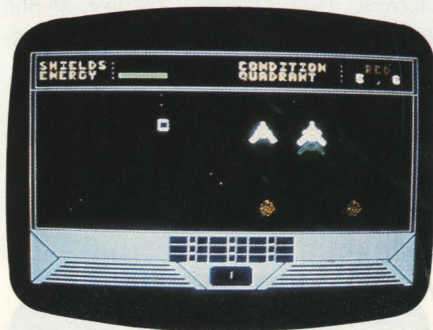
***IL GIOCO*** — Si vestono i panni di uno dei pochi superstiti del pianeta Corillian che è stato devastato dai pirati spaziali ; in attesa della rivincita, è stata costruita una supermegamaxiper astronave anti-pirati che è in grado di scovare ed eliminare gli avversari, purché condotta con abilità e perizia. Si aspetta solo un degno pilota in grado di adempiere al suo compito di braccio armato, della giustizia stellare.
È questa la premessa di questo Time Trek che, comunque, di 3D ne ha ben poca, anche se la cosa non influisce più di tanto ai fini del gioco. Si tratta di un game spaziale di quelli in soggettiva tipo Star Raider o Starmaster nel quale lo schermo è rappresentato da una visuale esterna dal punto di vista dell'astronave ; sullo stesso schermo, inoltre, compariranno le varie informazioni che saranno richieste dal giocatore al computer di bordo, quali danni riportati, mappe di navigazione, schermi radar, etc.

***DINAMICA*** — Ci si trova in una galassia formata da 64 settori distribuiti su una griglia di 8 per 8 numerata da 0 a 7 su ciascun lato.
Il gioco inizia nel settore in alto a sinistra, denominato 0-0 nel quale la supernavetta potrà incontrare una di queste condizioni in ordine di pericolosità: Red, Green e Orbit.
La prima viene rappresentata sulla mappa galattica con la lettera A che sta appunto a significare la presenza degli alieni nel relativo settore ; la seconda si riferisce ai settori vuoti ed appare con una S mentre la terza ed ultima si identifica con una P e segnala la presenza di un pianeta dove la nave può rifornirsi di energia che, come vedremo, è la linfa vitale per qualunque operazione.
Vediamo ora in dettaglio, una per una, tutte le caratteristiche e utility di cui dispone la navetta stellare.
Mappa galattica: mostra l'intera galassia nella quale si opera, sotto forma della suddetta griglia di 8 × 8.
All'inizio del gioco tutti i vari settori saranno coperti (tranne quello in cui ci si trova) e pertanto sulla mappa verranno visualizzati tanti quadratini tutti uguali che saranno scoperti man mano che si esplorerà la galassia.
Sensori a lungo raggio: a differenza della mappa che viene rappresentata a tutto video, i sensori sono visualizzati su una griglia di 3 × 3 che si trova in basso al centro del "cruscotto".
Si tratta di una mini-mappa nella quale la posizione della nave è sempre quella centrale, mentre nelle altre otto caselle circostanti verranno raffigurate le lettere (A, S o P) corrispondenti alle condizioni dei settori immediatamente adiacenti a dove ci si trova.
È questa una dotazione particolarmente utile, in quanto permette di esplorare la galassia senza l'incognita di "Che cosa troverò sotto quella casella?", anche perché, se usata sempre prima della mappa, la aggiornerà costantemente e permetterà di scoprire la condizione di alcuni settori senza doverli visitare per forza.
Computer di battaglia: viene mostrato sullo schermo principale e permette varie opzioni da usare prima, durante e dopo un combattimento con gli alieni secondo quanto segue: prima - per fornire energia agli scudi protettivi che salvaguarderanno la funzionalità dei preziosi apparati di bordo ; durante - per concedersi un attimo di pausa anche nel bel mezzo del combattimento che, benché non sia una funzione molto scientifica, è utilissima per districarsi tra telefoni, citofoni, campanelli e richiami d'aiuto vari che arrivano a tradimento mentre si sta operando per il bene di Corillian ; dopo - per essere informati sugli eventuali danni subiti e, in tal caso, quali sono le apparecchiature fuori uso.
Scudi protettivi: sono attivi solo se viene fornita loro energia che, ovviamente, verrà sottratta dalla riserva generale dell'astronave. Per far questo è necessario aver attivato il Computer di battaglia col quale si può destinare un quantitativo energetico da 0 a 9 agli scudi che, in battaglia, assorbiranno tutti i colpi subiti dall'astronave.
Rapporto danni: anche questa opzione può essere selezionata solo con il Computer di battaglia già attivato e consente di avere l'elenco delle apparecchiature inattive in seguito ai danneggiamenti del combattimento.
La percentuale di danneggiamento dello scafo, invece, è sempre automaticamente visualizzata quando si attiva il Computer di battaglia e riporta, diciamo così, le ferite subite dalla navetta.
Computer di navigazione: serve per trasferimenti da un settore all'altro e richiede solamente l'inserimento delle coordinate di arrivo ; al resto ci pensa lui.

***OBIETTIVO*** — Bisogna semplicemente ripulire l'intera galassia dalla presenza aliena.

***COMANDI*** — Quelli di tastiera servono ad attivare i vari Computer di bordo e, se non si ha il joystick, anche a pilotare l'astronave, o meglio a dirigere il mirino della stessa.
In quest'ultimo caso i comandi sono:
Fire = Run/Stop
Su = I
Giù = /
Sinistra = :

Destra = *
Per tutti, invece, i tasti da utilizzare nel gioco sono:
Mappa galattica = M
Sensori a lungo raggio = L
Computer di battaglia = B

Energia agli scudi = S (seguita dal numero scelto)
Rapporto danni = D
Computer di navigazione = N

***STRATEGIA*** — Il gioco non è particolarmente difficile, ma è facilissimo rimanere a secco di energia nel bel mezzo di una partita che sembrava vinta. Bisogna pertanto seguire alcune regolette che, insieme alla necessaria pratica, vi renderanno simili a dei "lupi dello spazio", la versione moderno-informatica degli antichi Nostromi. Si deve imparare a manovrare il mirino correttamente, in quanto presenta i comandi invertiti, cioè se spingete la leva a destra il mirino va a sinistra e viceversa, e così è anche se lo indirizzate in alto o in basso; seguirà sempre la direzione opposta.
Mentre se per il movimento verticale la cosa è passabile dal momento che rispecchia i comandi di una cloche di aereo, per il destra-sinistra la cosa è piuttosto grave perché, soprattutto all'inizio, si perde tempo e

pazienza.
Dopo l'addestramento alla "manetta", le regolette minime per non terminare over troppo presto sono, in ordine sparso, le seguenti:
è una buona abitudine adoperare sempre il sensore prima della mappa, perché egli "vede" dove la mappa non arriva e, pertanto, la aggiorna tutte le volte che lo si usa.
Prima di recarsi in un settore alieno, vi consiglio di riservare sempre un po' di energia per gli scudi, ma senza esagerare; a mio parere 1 unità prima di ogni combattimento è più che sufficiente, perché se ne mettete di più, è ben vero che durerà per più combattimenti, ma sommando i singoli valori i conti non tornano a vostro favore.
All'inizio del gioco, invece di buttarsi in combattimenti suicidi è meglio esplorare tutta la galassia, senza combattere, cercando di scoprire dove si trovano i pianeti di rifornimento e, quindi effettuare delle piccole "spedizioni punitive", tenendo sempre il pianeta come punto di appoggio.
Infine, durante l'impiego del Computer di navigazione, è bene tener presente che tanti piccoli viaggi, consumano meno di un solo lungo trasferimento; pertanto se vi trovate in 0-0 ed il pianeta è il 7-7, innanzi tutto sgridatevi perché non è molto salutare allontanarsi così tanto dal pianeta, secondariamente, specie se la barra energetica non è molto lunga, sappiatevi regolare sulle coordinate da fornire al Computer, perché lui non discute ma esegue: le eventuali conseguenze saranno affar vostro.

***CONCLUSIONI*** — Per ciò che c'è in giro per il C16 non è un cattivo prodotto, anche se non rappresenta certo l'optimum.
Il sonoro è uno dei punti deboli, in quanto è limitato ai rumori del laser di bordo e dei colpi nemici, che non entusiasmano particolarmente.
Altra pecca è l'impossibilità di evitare i colpi avversari, perché i comandi direzionali spostano solo il mirino e nient'altro.
Ciò che colpisce favorevolmente, invece, è il breve tempo di caricamento favorito anche dal fast load insito nella cassetta, ed il fatto che è un gioco davvero accattivamente e malizioso che non stanca mai in quanto ogni partita è diversa dalla precedente e presenta rischi e condizioni differenti, grazie ad una generazione casuale della posizione degli alieni.
Ha, quindi, il grande pregio di non farsi accantonare troppo facilmente e, a proposito dell'"accattivante e malizioso", ha un richiamo-calamita costituito da un perentorio "Try again" che accompagna il game over: anche questo fa parte del successo strategico-tattico di un videogame!

**Alessandro Diano**

# BERKS

*Produttore:* ***CRL GROUP PLC***
*Sistema provato:* ***PLUS/4***
*Compatibilità:* ***C 16***
*Supporto:* ***NASTRO***
*Prezzo:* ***L.***

È incredibile ma vero: in Inghilterra ci sono più case di software che abitazioni civili o panetterie!
Come? Non ci credete? Neanch'io, però a giudicare dai titoli che mi capitano sottomano e dalla loro provenienza direi che ci manca poco.
Anche questo Berks, infatti, è nato in quel d'oltremanica, ad opera di un singolarissimo signor Guglielmi, talmente originale da farsi chiamare Jon, senza quell'acca a cui gli americani tengono tanto...

***IL GIOCO*** — È davvero bello in quanto è uno dei pochi che fa venire in mente quelle macchinette colorate che si trovano nelle sale giochi.
Si tratta di impersonare il vetturino di un carro armato piuttosto anomalo, che ha la caratteristica di "allargarsi" quando è fermo sino a diventare una stranissima stella a quattro punte, e di ridursi ad un quadratino quando è in movimento. Il compito del nostro Tank è quello di eliminare dei robot chiamati Berks prima di esaurire la riserva energetica a disposizione.

I Berks compariranno all'interno di uno dei 32 schermi nei quali si può capitare (la sequenza è casuale) ove saranno difesi da alcuni "tetraedri" spaziali chiamati Drones che cercheranno continuamente di raggiungere il tank.
A differenza dei Berks che possono (e devono) essere eliminati, i "fannulloni" (Drones, appunto) sono invulnerabili e potranno solamente essere storditi temporaneamente.
Il tank è armato di un velocissimo laser che può sparare in otto direzioni (orizzontale, verticale e le due diagonali a 45°); unico neo è che per fare fuoco bisogna essere fermi e cioè più "larghi" con tutti i rischi che ne derivano.

***OBIETTIVO*** — Bisogna ripulire lo schermo da tutti i Berks, prima che si azzeri l'energia la quale può essere ripristinata solo al termine di ogni schermo.
Il numero dei robot all'interno del labirinto, comunque, non sarà mai superiore a quattro Berks contemporaneamente; gli altri compariranno quando ne verrà eliminato qualcuno dei quattro presenti. Il numero dei rimanenti ancora da eliminare, comunque, verrà costantemente visualizzato per potersi regolare su quanto manca al termine dello schermo.

***COMANDI*** — Se non vi si incrociano le dita mentre giocate, i tasti sono i seguenti:
A = sinistra; S = destra; Return = su; Shift = giù (sempre originali questi inglesi!) ed infine la Barra di Spazio per sparare. Se non amate i contorsionismi, usate il joystick che forse è meglio: vi divertirete di più e vi arrabbierete di meno...

***VARIANTI*** — Non dico una, non dico due bensì 5, dicasi cinque varianti di gioco, una più sugosa dell'altra. Si incomincia dalla "duffer" che in inglese suona più o meno come "bestia umana" (e a questa variante ognuno ci faccia giocare tutte le persone che l'istinto sadico suggerisce!); si prosegue attraverso le più civili "novice" e "normal", sino alla "expert" (variante anti-cellulite) per arrivare alla galattica variante chiamata "master" per la quale non trovo altri aggettivi che "space": si tratta di un convergere continuo di colori sul proprio tank... ho reso?

***SCHERMI*** — E qui si arriva al piatto forte di Berks; solo per gustarsi lo schermo di presentazione con lo sfolgorante titolo del gioco, vale la pena di aspettare il pur lungo caricamento da cassetta (ma perché non abbassano il prezzo dei floppy, dico io?).
In tale schermo sono contenute le più che giustificate onoreficenze al programmatore e relativa "ditta", e il plauso per l'high score in corso.
Poco più sotto si trova il livello iniziale che può essere cambiato con il joystick o con il Return (ma, in realtà, va bene qualsiasi tasto), e quindi un invito a scegliere il livello e giocare, premendo il fire del joystick (il pulsante) o quello della tastiera (la barra di spazio).
Nello schermo di gioco, invece, si può ammirare quanto segue:
in alto a sinistra il punteggio in corso; sempre in alto ma al centro il numero di vite rimanenti, e, sulla destra, i Berks da eliminare per terminare lo schermo.
Su tutta la fila orizzontale inferiore, invece, si trova l'indicatore di energia che decresce progressivamente da destra verso sinistra. Attenzione, perché se arriva a zero, anche se si hanno a disposizione parecchie "lives", la partita avrà termine immediatamente.
Ci sarà comunque un tempestivo lampeggio della scritta Energy, quando la riserva sarà 1/5 del suo valore originario a ricordarvi tale pericolo, quindi cercate di fare "rush" (non quello del Liverpool!) fin dall'inizio per non ridurvi all'ultimo minuto.

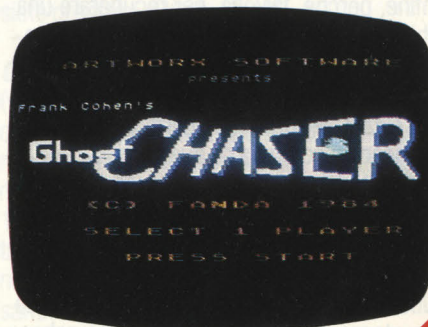
***PUNTEGGIO*** — Ogni Berk vale 500 punti, mentre stordire i Drones ne frutta 10 per ciascuno.
Ogni 20.000 punti si guadagna una vita (si inizia con 5), fino ad un punteggio di 100.000 pts.
Oltre tale limite si vince una vita ogni 10.000, ma, francamente, non so quante possibilità vi siano di arrivarci; per i più furbi ricordo che anche il livello "impedito" col tempo tende a diventare master, e questo succede ben prima dei 100.000.
Comunque sappiamo che quando vi pungiamo così nell'orgoglio non potete fare a meno di raccogliere la sfida, quindi i veri campioni che si celano tra di voi non tardino a farsi vivi, ok?

***STRATEGIA*** — Prima di tutto è necessario abituarsi alla "scorrevolezza" con la quale si riesce a dirigere il carro armato, perché così è più facile destreggiarsi tra gli "appiccicosi" Drones.
Come seconda cosa direi di abituarsi a distribuire equamente i colpi tra i Berks ed i Drones, perché altrimenti ci si troverà presto circondati. Un buon modo di giocare, infatti, è quello di eliminare subito un paio di robot e di stordire altrettanti Drones, spostarsi quindi in un'altra parte dello schermo e fare altrettanto, etc.
Con questo continuo movimento e con un po' d'allenamento non è raro fare dei buoni punteggi. Un altro elemento del gioco da tener presente è l'insieme dei muri divisori dello schermo. Molte volte sono messi in modo tale che è possibile incastrare tutti i Drones al di là del muro, mentre dall'altra parte il tank sta facendo una strage di robot!
Direi che se riuscite a fare ciò in tutti gli schermi siete uno dei pochi che può aspirare al milione.
Un ultimo consiglio che ritengo importante è quello di non stare fermi per troppo tempo nello stesso posto (tranne ovviamente che nel caso suddetto), soprattutto negli angoli, perché è proprio lì che si formeranno i robot.
Tenete presente, infine, che quando colpite i Berks non si disintegreranno subito, ma lampeggeranno per qualche attimo prima di scomparire: non passateci sopra e non toccateli durante questo tempo, perché fino a quando non spariscono completamente dallo schermo rimangono sempre pericolosi!

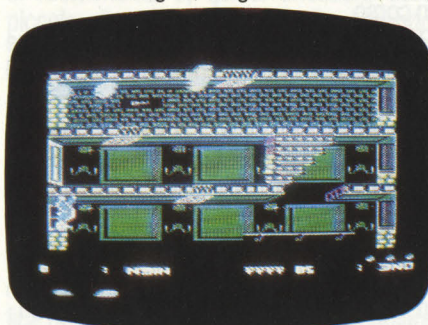
***CONCLUSIONI*** — Continuo a chiedermi come mai questo videogame non sia ancora stato adattato per diventare un arcade. Come dite? Hanno già fatto Berzerk? Sarà, ma questo è senz'altro meglio: grazie Jon.

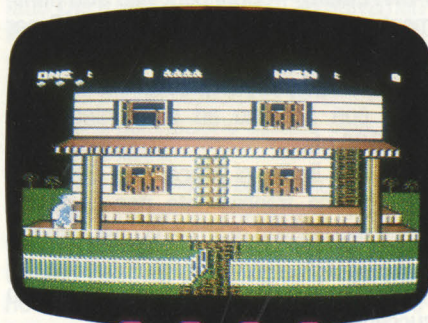
**Alessandro Diano**

# GHOST CHASER

***CACCIATORE DI FANTASMI***
*Produttore:* ***ARTWORX SOFTWARE***
*Sistema provato:* ***ATARI 130XE***
*Compatibilità:* ***ATARI 800, 800XL***
*Supporto:* ***DISCO o CASSETTA***
*Prezzo:* ***L.***

Le case abbandonate e avvolte nel mistero sono sempre state associate alla presenza di spiriti, pronti a difendere il loro luogo di riposo da incauti visitatori alla ricerca di qualche tesoro e ancor più di emozioni.
Ed è così che tutto ciò che ha a che vedere con questi luoghi ha sempre destato in noi paura, impressione, ma anche un grande interesse.
Purtroppo non è così facile trovare una casa che abbia tutte queste caratteristiche e poi, anche ad averla trovata, difficilmente superiamo lo scoglio della paura per dare sfogo ad una semplice curiosità.
Ed è ciò che ben sanno gli scrittori, i registi ed ora anche i programmatori di videogame che ci procurano emozioni senza rischio.
E sono proprio i videogame che più lasciano alla nostra fantasia e capacità la buona o la cattiva riuscita della nostra missione, come accade in GHOST CHASER.

***OBIETTIVO*** — Siamo nei panni di un ragazzino molto coraggioso che decide di esplorare i meandri di una vecchia abitazione nella quale si dice essere nascosto un immenso tesoro che, ahimé, è ben custodito da esseri mostruosi e malvagi.
Per fare questo però dobbiamo girare per tutte le stanze e raccogliere le chiavi che ci permetteranno l'accesso ai vari piani della casa fino a raggiungere il sospirato tesoro ben nascosto nello scantinato.
La nostra impresa sarà ardua sia perché gli spiriti faranno di tutto per terrorizzarci, fino a farci morire di paura, sia perché la casa, lasciata a se stessa da innumerevoli anni, è così malconcia da essere essa stessa un ostacolo a causa delle strutture pericolanti. Infine, perché, talvolta, per recuperare una chiave dovremo arrampicarci in posti veramente rischiosi.

***LA CASA*** —Come gran parte delle case americane è costruita su due piani.
All'inizio del gioco entreremo da una finestra posta al piano superiore e ci troveremo a girare tra il solaio e le camere da letto.
Questo piano è, per così dire, composto da tre stanze equivalenti a tre diverse schermate e per poter accedere al pianoterra dovremo recuperare la bellezza di due chiavi. Fatto ciò ci ritroveremo nel salotto, che è un po' la chiave del gioco, e dovremo cercare per altre quattro stanze (in ordine: il salotto, il bagno, l'ingresso e la cucina)

altrettante chiavi. Raccolte queste chiavi si aprirà un passaggio segreto sopra il caminetto che ci porterà nelle segrete dove, se saremo bravi, si concluderà l'avventura.
L'ultima fase del gioco si svolgerà in sei locali non ben definiti dove le insidie saranno davvero grandi e sarà richiesta tutta la nostra bravura. In questi sei locali dovremo recuperare solo tre chiavi ma... sono anche troppe.

***I NEMICI*** — All'interno della casa non abbiamo alleati ma solo temibili nemici che gironzolano secondo tragitti più o meno fissi e quindi evitabili.
Questi personaggi sono i seguenti:
I FANTASMI, strani esseri che più che

sembrare fantasmi assomigliano ai mostriciattoli di PENGO e che, se ci toccano, ci paralizzano per due secondi ;
GLI SPETTRI GIROVAGHI, che appaiono di tanto in tanto e, come del resto tutti gli altri nemici, ci paralizzano lasciandoci in balia di altri attacchi ;
IL FUOCO, che può provenire sia dal camino che dai fornelli della cucina ;
L'ACQUA E IL VINO, che gocciolano dalle tubature del bagno e dalle botti della cantina ;
GLI SCHELETRI, che salgono verso la cima dello schermo dalle loro tombe situate nello scantinato ;
GLI UCCELLI, che solitamente volano in stormi dandoci ben poca via di scampo ;
I MURI MOBILI, che si trovano... lo vedrete, e che ci schiacciano inesorabilmente se abbiamo la sfortuna di passarci in mezzo.
Tutti questi nemici, esclusi gli spettri girovaghi, sono mortali solo se ci toccano per tre volte nella stessa schermata. Gli spettri invece sono gli unici nemici dai quali ci possiamo difendere grazie ad un non precisato ammazza-fantasmi di cui saremo forniti all'inizio della missione. Questa arma però ha un numero limitato di proiettili ma una volta terminati potremo procurarcene altri raccogliendoli nelle varie stanze (ce ne sono un po' ovunque) ed in questo modo vedremo anche incrementare il nostro punteggio. Gli spettri girovaghi non sono mortali e quindi l'unico motivo per cui vale la pena colpirli è quello di fare punti extra.

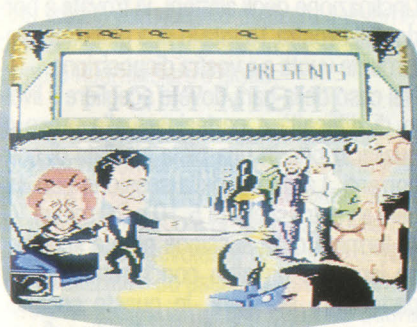
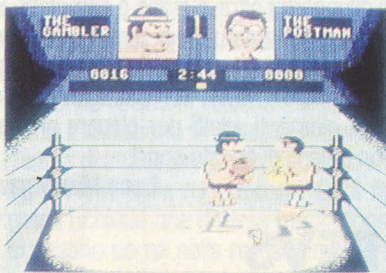
***I COMANDI*** — Il nostro eroe potrà muoversi secondo le otto direzioni del joystick e potrà spiccare grandi balzi se, posto la manopola in posizione intermedia, premeremo il tasto fire. Il movimento del joystick. verso il basso può avere diverso valore: infatti, se ci troviamo su una scala (o cose simili) ci farà ovviamente scendere, se invece staremo camminando normalmente ci farà rannicchiare per evitare ostacoli volanti. Questo vale anche per il movimento in sù del joystick, che se effettuato quando siamo attaccati con le mani ad una trave ci permette di sollevare le gambe al petto, ma attenzione, solo per un breve lasso di tempo.
Per quanto riguarda il fuoco potremo sparare se, da fermi, terremo premuto il bottone fire e, successivamente, muoveremo la leva nella posizione in cui vogliamo sia indirizzato il colpo.
Le ultime cose da segnalare riguardano la possibilità di giocare in due (prima uno e poi l'altro sempre con il joystick numero uno) premendo il tasto SELECT e l'utilissimo tasto ESC che permette di "Congelare" la partita che potrà poi essere ripresa sempre grazie alla pressione di questo tasto.

***CONSIGLI UTILI*** — Innanzitutto è fondamentale imparare molto bene a saltare con tempismo perché un salto sbagliato può esserci fatale. Allenarsi ad alzare le gambe e ad inchinarsi è anch'esso molto utile e può evitare spiacevoli sorprese. Essendo lo scopo dell'avventura raggiungere la stanza del tesoro è inutile (almeno all'inizio) badare più di tanto al punteggio. Tracciatevi un percorso personalizzato visto che in linea di massima il gioco ve lo permette, infine per chi delle avventure vuole gustarsi solo gli ultimi passaggi, potrete accedere alle segrete digitando all'inizio della partita il nome FANDA, questo vi farà saltare le prime otto stanze togliendovi quindi anche il gusto di superare nuove ed avvincenti insidie.

***CONCLUSIONI*** — Personalmente il gioco mi è piaciuto abbastanza, anche se alcuni aspetti non sono molto curati (primo fra tutti la musica).
È molto interessante la possibilità di avere una certa libertà di movimento all'interno della casa, che evita il susseguirsi monotono di schermate sempre uguali e dà la possibilità, benché non eccessiva, di scegliere di volta in volta come affrontare la nostra impresa.
La grafica è ben curata, anche se nella versione che ho avuto da recensire vi era un piccolo BUG che faceva apparire le figure più in basso nello schermo volteggianti al piano superiore. Ritengo però che ciò sia dovuto ad un danno subito dal mio dischetto poiché mi sembra molto improbabile che sia stata commercializzato un programma con un errore così palese.
Se quindi siete amanti dell'avventura ma non avete il coraggio dei "GOONIES" è sicuramente questo il modo migliore per saziare senza rischio la vostra sete di emozioni.

**Stefano Fattore**

# FIGHT NIGHT

***NOTTE DELL'INCONTRO***
*Produttore:* ***U.S. GOLD***
*Sistema provato:* ***COMMODORE 64***
*Compatibilità:*
*Supporto:* ***DISCO***
*Prezzo:*

Vi sentite come se vi foste appena svegliati: siete stanchi, disorientati...
Cercate di guardarvi attorno, ma i vostri occhi incontrano solo un gran bagliore. Udite il vostro nome: perché tutta quella gente vi sta acclamando? Perché tutte quelle luci, sono puntate su di voi? Improvvisamente, quasi a distoglierVi dai vostri pensieri, venite stesi da un gran "gancio", e, mentre cercate di trovare una spiegazione a tutto questo, udite, dal gran vociare della folla, una voce cupa e dura, che vi martella nel più profondo del vostro cervello: "Uno... due... tre...".
Non avete la forza di reagire, siete confusi, la mascella vi duole, ma all'improvviso è

come se usciste da un incubo. No, non è niente di ciò che state pensando: è FIGHT NIGHT, una tra le più complete ed esaltanti versioni di boxe per il vostro CBM 64 (ricordiamo Frank Bruno's, Knockout, Championship e Barry Mc Guigan). Lanciatevi dunque sul ring con scatto felino e preparatevi alla scalata per il titolo di campione del mondo: FIGHT NIGHT vi metterà a dura prova!

***IL GIOCO*** — La U.S. GOLD ha colpito ancora! Tra le versioni di boxe non poteva certo mancare quella della nota casa americana, che ci ha sempre incantato per la versatilità e la completezza del suo software, e che anche con Fight Night sembra aver centrato l'obiettivo prefissosi. Buona la grafica, più che sufficiente la velocità, decisamente incredibile il menù delle opzioni: il gioco sembra non avere punti negativi, se si trascurano gli effetti sonori (vi è solo il tiepido esultare della folla e il "rumore" dei colpi) e la ristrettezza di mosse possibili. Una videata raffigurante l'entrata dell'"Houchin Palace" (dove si svolge l'incontro) vi accompagnerà per tutta la durata del caricamento, e potrete assistere alla discesa da una nera Rolls Royce del presidente Reagan e della moglie Nancy: anche loro potranno assistere alla tua vittoria? Sarai proprio tu, il nuovo campione del mondo? Non esitare: il tuo avversario ti attende sul ring...

***I COMANDI E LO SCHERMO*** — I movimenti del boxeur sono regolati dalle quattro posizioni principali del vostro joystick e dal pulsante di fuoco: vediamole ora più dettagliatamente.
JOYSTICK A SINISTRA: il boxer indietreggia
JOYSTICK A DESTRA: il boxer avanza
JOYSTICK IN ALTO: il boxer si protegge dai colpi al viso
JOYSTICK IN BASSO: il boxer protegge il busto
JOYSTICK A SINISTRA PIÙ FIRE: il boxer porge la spalla sinistra
JOYSTICK A DESTRA PIÙ FIRE: il boxer porge la spalla destra
JOYSTICK IN BASSO PIÙ FIRE: attacca l'avversario allo stomaco
JOYSTICK IN ALTO PIÙ FIRE: attacca l'avversario al viso
Gli avversari che via via incontrerete potranno usufruire, oltre alle mosse a vostra disposizione, di un colpo segreto, che non mancherà di farvi assumere le posizioni più strane e di spingervi sul baratro del K.O.
Le riprese per ogni incontro sono tre, ciascuna di tre minuti, ed è da sottolineare come non valga l'"autorepeat" per le varie mosse, inconveniente che non mancherà di "distruggervi" le mani (che sia una trovata della U.S. Gold per rendere più credibile il gioco?!?)
Lo schermo è suddiviso come segue:

nella parte in basso si svolge il combattimento, mentre in quella superiore abbiamo, partendo dal lato sinistro, il vostro nome, la vostra foto, il numero della ripresa in corso, foto e nome avversari. Nello spazio immediatamente sottostante ai due nomi vi sono i punteggi assegnati (costantemente aggiornati) da un ipotetico giudice a seconda della validità di ogni azione, e, sotto di essi, due piccole "colonne" vi indicheranno quando voi o il vostro avversario siete prossimi al K.O.

***OPZIONI*** — Il menù delle opzioni possibili (veramente fantastico!) è così suddiviso: combattimento, costruzione, allenamento, rissa e torneo. Vediamole ora dettagliatamente.
1) BOXING: semplicemente premendo il tasto "1" il caricamento proseguirà e alla fine dello stesso affronterete il primo avversario.
2) CONSTRUCTION: è, a mio avviso, l'opzione più importante, in quanto vi consente di costruire un'infinito numero di boxer in tutte le loro parti.
Una volta caricatala (tasto "2") grazie ai

movimenti sinistra-destra del joystick vedrete scorrere le seguenti scritte: testa, corpo, gambe, colore (dei pantaloncini, dei guantoni, e addirittura della pelle) nome e controllo. Quest'ultima vi consente di definire la resistenza ai colpi avversari e la potenza dei vostri nelle varie parti del corpo (varia da 0 al 100%); è poi possibile, dopo averlo ultimato, salvare su disco il nuovo combattente. Per la selezione di ciascuna scritta è sufficiente fare uso del bottone di fuoco e successivamente del movimento sin-des, per poi concludere riusando il già citato "fire".

3) TRAIN: è possibile allenarsi contro il cosiddetto "sacco" appeso al centro ring e stabilire la velocità dei colpi scagliati. L'opzione, contrariamente al pensiero di alcuni di voi, ha senso, poiché in questo modo potrete perfezionarvi e conoscere meglio le varie mosse, indicate in un apposito specchietto posto alla vostra sinistra nell'angolo alto.

4) SPAR: sotto questo nome, che tradotto assume il significato di incontro-allenamento, si nasconde il classico esercizio con guantoni contro un avversario in carne ed ossa (lo "sparring-partner"); è quindi possibile il combattimento tra due giocatori con la possibilità di scelta dei pugili, più in particolare dello sparring-partner che si "allenerà". L'unica differenza che intercorre tra l'allenamento e il combattimento è la diversità di punteggio assegnata, particolare importante che vedremo in seguito.

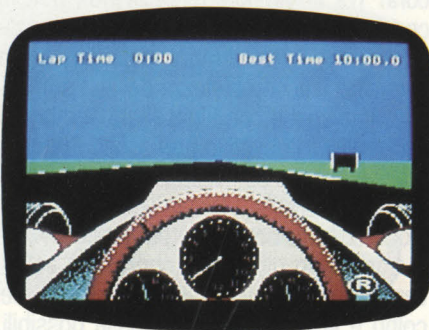
5) TOURNAMENT: vi consente di creare un torneo ad eliminazione diretta, affidandovi la scelta degli scontri, che avverranno tutti tra due GIOCATORI (vedi "SPAR"). Alla fine del torneo il vincitore vedrà apparire sullo schermo la propria effige e una splendida cintura, che lo indica come campione del torneo stesso.

***STRATEGIE E SUGGERIMENTI*** — Per il combattimento, contrariamente all'allenamento, è necessario un buon gioco di gambe: sono preferibili quindi, ai fini del punteggio, pochi colpi ma ben assestati (cercate sempre di allontanarvi dall'avversario e di attaccarlo successivamente: riceverete più punti!) mentre se mirate al K.O. dovete fare la tattica inversa, molto più dura e rischiosa. Dopo aver vinto ogni incontro verrà caricato il boxer successivo: cercate di scoprire subito la mossa segreta che lo caratterizza, potrete così difendervi meglio e contrattaccare con fermezza. Prima di combattere, inoltre, cercate di allenarvi (almeno le prime volte) poiché anche il boxer più ridicolo vi darà molto filo da torcere: vedrete di persona!

***CONCLUSIONI*** — Non mi sembra il caso di dilungarmi oltre: il gioco è completo, impegnativo e dotato di un certo humor, qualità che, unite a una grande giocabilità, fanno di FIGHT NIGHT un videogame dotato degli elementi adatti per piacere anche ai non amanti di questo sport.

**Luca Mantegazza**

# REVS

***GIRI (DEL MOTORE)***
*Produttore:* ***FIREBIRD***
*Sistema provato:* ***C64***
*Compatibilità:* ***C128 - AMSTRAD***
*Supporto:* ***NASTRO***
*Prezzo:* ***L. 35.000***

Certamente quando la Firebird realizza un gioco lo fa in grande stile. La sua serie ORO è garanzia di cura del gioco e della confezione. Tanto per darvi un'idea, questa collana comprende Gyron, che tra l'altro offriva la possibilità di vincere una Porsche, e il mega gioco spaziale Elite.

Della stessa serie, e progettato dalla Acornsoft, fa parte Revs, il primo gioco di simulazione di guida di un bolide da corsa.

***MOTORI: GIOIE E DOLORI*** — Giochi ispirati al mondo delle corse ne abbiamo visti di tutti i tipi ma nessuno era mai riuscito a realizzare il sogno di ogni appassionato di motori: avere la sensazione di guidare una monoposto.

REVS è stato studiato con una cura anche fin troppo esagerata tanto da obbligarvi ad un corso accelerato di tecnica di guida.

Sullo schermo, durante il gioco, vedete oltre alla pista, tutta la strumentazione, dal contagiri al cambio, dal manometro al volante, specchietto retrovisore compreso, esattamente come se vi trovaste realmente sdraiati al volante di una monoposto.

***LA FORMULA TRE*** — REVS è stato realizzato basandosi su una Formula Tre; per essere più precisi su una Ralt Rt3 Toyota Novamotor.

La Formula 3 è in teoria la categoria meno impegnativa di quelle da Gran Prix. La vettura infatti utilizza un motore due litri aspirato e strozzato. La strozzatura è imposta per evitare eccessive elaborazioni del motore.

Per questo motivo lo scopo principale della Formula Tre è quello di valorizzate l'abilità del pilota nella messa a punto e nella guida della vettura.

REVS mantiene le caratteristiche fondamentali di questa formula.

La particolare cura del gioco è stata raggiunta dal programmatore Geoffrey J. Crammond anche grazie alla consulenza del pilota di Formula 3 David Hunt. Le due piste riprodotte sono quelle di Brands Hatch e Silverstone, i due circuiti principali inglesi e che da anni ospitano i Gran Premi di Formula Uno.

***PRATICA O COMPETIZIONE*** — Caricato il programma dovete scegliere tra uno dei due circuiti (il loro sviluppo è perfettamente riprodotto su di un manifesto allegato alla confezione) e quindi se fare pratica oppure partecipare subito alla gara.

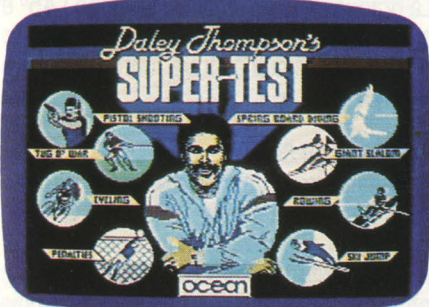
Nel primo caso, dopo aver determinato l'inclinazione degli alettoni, vi trovate a bordo della vostra Toyota in una pista completamente vuota e a vostra disposizione.

Nel caso della gara dovete scegliere il livello di difficoltà e partecipare alle prove di qualificazione in una pista affollata di concorrenti. La durata della sessione può essere a vostra scelta di 5,10 o 20 minuti.

Al termine della sessione potete scegliere se iscrivere un altro concorrente oppure partecipare alla gara. In questo secondo caso apparirà la tabella con l'ordine di partenza e subito dopo vi troverete in pista nello schieramento determinato dai tempi di qualificazione. Non perdete d'occhio il semaforo sulla destra e quando scatta il verde ingranate la prima ed a tutto gas partite nel tentativo di superare gli avversari.

Sia nelle prove che in gara non perdete d'occhio lo specchietto retrovisore per controllare le auto avversarie. Al termine di ogni gara appare l'ordine d'arrivo e vengono assegnati il punteggio in base alle regole del campionato mondiale di Formula 1

compreso un punto per il giro più veloce.

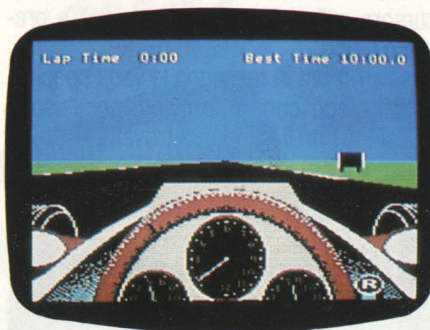
***I COMANDI*** — Uno dei difetti di REVS è la difficoltà che incontrate nel guidare la macchina. L'ideale sarebbe avere un comando apposito con volante e pedali ma ci rendiamo conto che sarebbe un po' dispendioso. Nel tentativo di agevolare il controllo della monoposto è stato studiato un complesso sistema di comandi anche se sarà ugualmente difficile sentire "di avere in mano" la monoposto. I comandi principali sono starter, gas, cambio e sterzo. Sono ben quattro le combinazioni e prevedono l'utilizzo della tastiera, della tastiera con i paddle, del classico joystick sempre con i paddle ed infine del joystick analogico.

Secondo me l'ideale sarebbe avere un joystick analogico che permette contemporaneamento di sterzare, accelerare e cambiare marcia (tasto Commodore e F7).
In mancanza di quel tipo di joystick, un giusto compromesso è quello di utlizzare i paddle per lo sterzo e il joystick per cambio, acceleratore e freno (Tasto Commodore e F5).
Sconsigliabile è l'utilizzo della tastiera (tasto Commodore e F1).
Altri tasti vi permettono di alzare il volume, di ritornare ai box, di abbandoanre la gara oppure ricominciare il gioco.

***ALCUNI CONSIGLI*** — Come già accennato il trucco fondamentale di Revs è riuscire a guidare l'auto. Sembra una banalità ma un difetto del gioco è proprio dato dalla difficoltà di manegevolezza nello sterzo. Non demoralizzatevi se uscite di pista alla prima curva. Vi assicuriamo che con una buona pratica farete notevoli progressi. In particolar modo studiate la combinazione dei comandi con cui vi trovate più a vostro agio.
La confezione contiene oltre alle istruzioni, un utilissimo libretto con una serie di consigli pratici sempre di David Hunt. Il fratello dell'ex pilota di Formula 1 James Hunt, vi guida addirittura in un giro sul veloce circuito di Silverstone. Traiettorie, marce, giri del motore, frenate, sono illustrate dettagliatamente, tratto per tratto.
Naturalmente questi sono consigli legati alla realtà e vista la perfezione del gioco possono essere trasferiti tranquillamente in REVS.
In alcuni casi potete utilizzare la barra spaziatrice per ampliare l'effetto del comando di sterzo e per manovre improvvise come un eventuale controsterzo. Non sottovalutate anche l'importanza dell'inclinazione degli alettoni anteriori e posteriori.
David Hunt spiega che un corretto bilanciamento della vettura vi permetterà di sfruttare a fondo le doti di velocità e stabilità. Una forte inclinazione vi garantisce una buona tenuta di strada pregiudicando però l'aerodinamicità della monoposto. Ogni tipo di guida richiede una diversa regolazione e così proprio come nella realtà l'empirismo è la tecnica migliore per la giusta regolazione.
Se durante una gara vi schiantate contro le reti di protezione la gru vi solleverà e vi riporterà sulla pista. Per non perdere ulteriore tempo fatevi raccogliere con la macchina in folle ed eventualmente con il motore acceso. In questo modo potrete ripartire immediatamente.

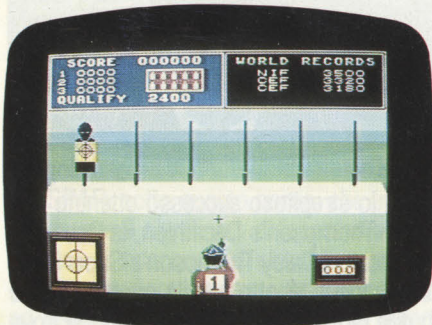
***CONCLUSIONI*** — L'idea di simulare la guida di una monoposto è sicuramente interessante e REVS può dare anche delle buone soddisfazioni.
Sottolineiamo ancora una volta la difficoltà nel prendere confidenza con la guida: cosa che può spazientire anche i più puntigliosi videogiochisti. Un altro difetto, anche se pensiamo sia dato da un eccessivo zelo, è la mancanza del rumore dei giri del motore. Immaginiamo che il pilota, con tappi nelle orecchi e casco integrale senta poco il VROOM del due litri ma sentire come unici suoni del gioco le eventuali frenate, sbandate od uscite di strada è un po' pochino.
Per concludere, la Toyota è sicuramente più difficile da guidare sul computer che dal vivo anche se gli eventuali errori di guida sul Commodore non sono poi così gravi come se fossero fatti realmente in pista.

**Alberto Rossetti**

# DALEY THOMPSON'S SUPER TEST

*Produttore:* ***OCEAN***
*Sistema provato:* ***C64***
*Compatibilità:*
*Supporto:* ***CASSETTA***
*Prezzo:* ***L. 29.000***

Dopo lo strepitoso successo ottenuto con Daley Thompson's Decathlon, la Ocean ha ora creato il Daley Thompson's Super Test, una raccolta di otto attività sportive divise in due giorni di gioco (ogni giorno si trova su un lato della cassetta).
Le otto specialità sono il poligono di tiro, il ciclismo, i tuffi, lo slalom gigante, il canottaggio, i rigori, il salto con gli sci e il tiro alla fune.

***GIOCO*** — Il programma è sempre molto valido dal punto di vista grafico.
Appena caricato il programma si può scegliere se usare la tastiera o il joystick, che può essere il classico Kempston, l'interfaccia 2 e tutti i joystick che usano i tasti cursori, o la tastiera (in questo caso è possibile ridefinire i tasti da usare).
Durante il gioco si devono affrontare le otto specialità riuscendosi a qualificare, pena la perdita di una delle tre vite a disposizione all'inizio del gioco. Le prove sono divise nei due giorni come segue:
Primo Giorno: poligono di tiro con la pistola, ciclismo, tuffi, slalom gigante.
Secondo Giorno: canottaggio, rigori, salto con gli Sci, tiro alla fune.

Ogni prova ha un suo particolare svolgimento e un diverso punteggio di qualificazione, ad esempio nei tuffi si va a votazione della giuria mentre nel canottaggio si va a tempo.
Prima di cominciare la partita si possono indicare, come nel vecchio decathlon, le iniziali, (al massimo tre lettere), muovendo un cursore in una stella doppia e scegliendo, premendo fuoco, la lettera desiderata. Effettuate le scelte basterà posizionare il cursore sulla lettera minuscola "e" e premere fuoco.
Passiamo ora in rassegna le varie specialità del gioco con le istruzioni per l'uso (i trucchetti non li ho ancora trovati).

**Poligono di Tiro**
In questo si deve colpire il maggior numero di sagome che ci vengono presentate e il più precisamente possibile.
Per muovere il mirino si usano i tasti destra e sinistra in maniera piuttosto particolare dato che con uno, si muove il cursore verso l'alto, e con l'altro, lo si muove a destra a sinistra a seconda dei casi: se la sagoma si trova a sinistra rispetto al centro lo si muove a sinistra e viceversa.
Quando si muove il cursore bisogna fare molta attenzione a non andare oltre il bersaglio dato che non è possibile tornare indietro e quindi si perde uno dei dieci preziosi colpi a nostra disposizione.
Se quando la sagoma tornerà nella posizione iniziale non avrete sparato a vuoto vi verrà calcolato un colpo.
Per qualificarsi bisogna ottenere, nella prima fase, almeno 2400 punti.

**Ciclismo**
In questa prova dovrete comportarvi come nei 100 metri piani del vecchio Decathlon, correndo il più velocemente possibile.
Per far ciò dovrete, se utilizzate il joystick, muoverlo velocemente da destra a sinistra in modo da arrivare entro il tempo massimo previsto dal computer per qualificarci.
In questa prova, a differenza del poligono di tiro avete solo una possibilità per qualificarvi.

**Tuffi**
Ecco una prova particolarmente difficile in cui occorrono riflessi veloci e dita scattanti.
Bisogna tuffarsi, facendo il maggior numero di capriole a mezz'aria, perfettamente diritti nella piscina davanti ad una giuria che vi darà poi il voto.
Per cominciare a saltellare premete fuoco e per aumentare il salto potremo premerlo quando tocchiamo la pedana.
Dopo tre rimbalzi incomincia il tuffo e dovremo premere i tasti destra e sinistra il più velocemente possibile stando però attenti che quando il tuffatore sta per toccare l'acqua sia voltato verso il basso altrimenti si tufferà di piedi e la giuria vi darà un voto penoso.
Fate molta attenzione a non sbagliare i tempi, la giuria non è larga di maniche, e per riuscire a qualificarvi dovrete fare tre tuffi e i punteggi saranno sommati. Se la somma dei punteggi non sarà superiore o uguale a quella richiesta dal computer perderete una delle preziose vite a disposizione.

**Slalom gigante**
In questa prova, una delle più difficili, dobbiamo arrivare al traguardo entro il tempo massimo richiesto dal computer passando attraverso tutte le porte pena la squalifica.
Appena partiti muovendo il joystick come sempre, destra e sinistra (ora non lo ripeto più!), faremo aumentare la velocità iniziale dello sciatore, durante la gara la velocità potrà essere aumentata mettendo lo sciatore verticale alla pista.
Per cominciare a curvare basterà premere il pulsante di fuoco e fino alla fine della gara guideremo, usando i tasti o il joystick, lo sciatore.
Bisogna fare attenzione a non farlo finire né addosso ai paletti né al muretto di cinta.
Dopo due volte che succede una di queste due eventualità verremo squalificati.
Un solo consiglio in questo gioco è quello di non correre eccessivamente, per rallentare basta girare completamente in una delle due direzioni, altrimenti si rischia di non riuscire a girare in tempo.
Provate anche a segnarvi su una mappa dove si trovano le varie porte in modo da sapere a che punto dovete girare.

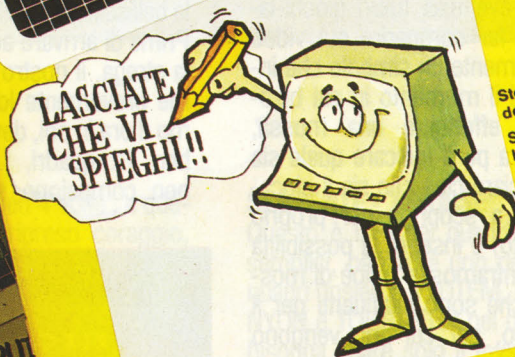
**Canottaggio**
Ci si deve comportare come nel ciclismo e correre il più velocemente possibile senza uscire oltre il tempo di qualifica.
Si hanno punti extra se si arriva prima del computer. Una sola possibilità di qualifica.

**Rigori**
Dobbiamo cominciare a correre il più velocemente possibile nel solito modo e quando arriviamo in contatto con la palla tenere premuto il fuoco fino a raggiungere una gradazione ottimale e poi lasciare. Se il tiro effettuato era abbastanza veloce e ben graduato riuscire a fare goal altrimenti il computer riuscirà a parare il nostro tiro.
La graduazione otttimale si ha dopo i 45° e prima dei 50° oltre questi numeri ci sono probabilità elevate di tirare fuori o di colpire la traversa.

**Salto con gli Sci**
In questa prova dovremo saltare il più lontano possibile e senza schiantarci al suolo con gli sci. Per riuscire a far questo dovremo innanzitutto avere una velocità elevata ottenibile nel solito modo e un atterraggio morbido. Per effettuare l'atterraggio dobbiamo inclinare gli sci correttamente e il gioco è fatto.
Ricordatevi di partire prima che la rampa sia finita, per partire premere il tasto di fuoco, altrimenti farete una rovinosa caduta.
Molto divertente quando si cade e si continua a rotolare sulla neve come una valanga.

**Tiro alla Fune**
Ecco la prova più originale di questo Daley Thompson's Super Test, il tiro alla fune.
In questa prova potremo scegliere il nostro avversario da un gruppo di ... e ognuno di questi è caratterizzato da una forza diversa.
La qualifica indica contro chi possiamo combattere come minimo.
Per riuscire a vincere non bisogna premere i tasti velocemente ma alternatamente. Se però riusciamo a premerli alternati e velocemente sarà meglio dato che più si va avanti e più difficile è la qualifica.

***CONCLUSIONI*** — Un gioco sportivo veramente completo che vi terrà incollati al televisore fino a farvi venire gli occhi rossi.
La grafica è senza dubbio una delle migliori che si siano mai viste ed è veloce senza mischiamenti di colore.
Il gioco è in alcuni casi divertente: nel secondo giorno quando si finisce la partita veniamo visualizzati ai piedi del podio in lacrime, a dire il vero più che in lacrime siamo in un mare di lacrime dato che sembra una fontanella dei giardini pubblici.

**Stefano Bighini**

a cura di Maurizio Miccoli

# SUPER DON QUIX-OTE

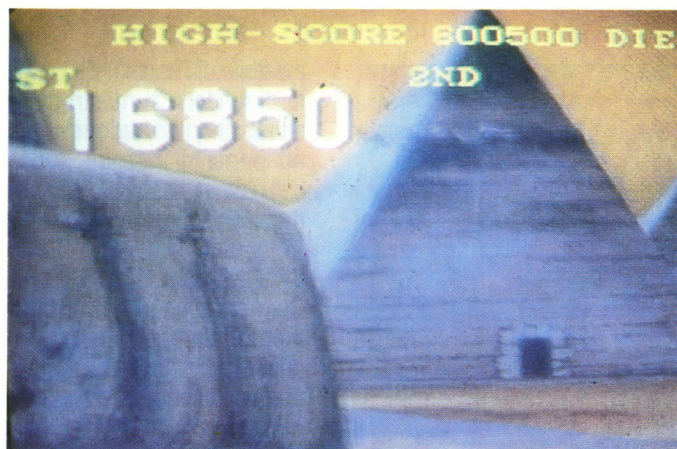
**(Universal)**

Probabilmente vi starete chiedendo per quale motivo, dopo quasi due anni dalla recensione di Dragon's Lair, vi presentiamo questo SUPER DON QUIX-OTE invece di qualche altro "laser" più noto.
Questa recensione vuol essere una specie di ringraziamento agli ideatori di questo videogioco, che hanno avuto la brillante idea di introdurre qualcosa di nuovo in questo genere di giochi: la segnalazione delle mosse che dobbiamo effettuare, grazie ad una apposita segnalazione (freccia o simbolo del pulsante) sul video, qualche istante prima della mossa stessa.
Alla luce dei risultati di questo esperimento, si potrebbe forse dare un piccolo consiglio per eventuali futuri giochi-laser: far comparire sul video solamente un simbolo che indichi il momento in cui bisogna effettuare una mossa, senza però indicare quale sia (lasciare cioè che sia il giocatore a scoprirla per proprio conto) e inserire la possibilità di "inframosse", cioè di mosse che sono ininfluenti per il gioco, per cui non vengono nemmeno segnalate, ma permettono di totalizzare un punteggio più alto. In questa maniera si accontenterebbero sia i giocatori più smaliziati, che ricercano giochi con trucchi nascosti, sia quelli meno esperti che si orientano verso giochi con un minimo di comprensibilità.
Altro particolare che differenzia questo gioco dai primi laser quali Dragon's Lair, è il fatto che è sempre visibile il punteggio; questo è un fattore positivo, in quanto permette di controllare il punteggio di ogni singola mossa (e quindi permetterebbe la localizzazione di eventuali "inframosse"), d'altra parte se è troppo visibile (come in questo caso) spezza troppo l'immagine, per cui sarebbe preferibile che il video fosse diviso in due parti: immagine del gioco e striscia dedicata al punteggio e alle vite rimaste. Ma veniamo ora al gioco vero e proprio: l'eroe di questa storia è il prode cavaliere (o forse sarebbe più preciso chiamarlo "somariere", dato che la sua cavalcatura è un modesto somarello) che dà il nome al gioco stesso, cioè Don Quix-ote, che deve affrontare tutta una serie di pericoli posti sul suo cammino dalla perfida strega che ha fatto rapire la sua innamorata, la bellissima Isabella.
Prima di arrivare ad affrontare la strega, il nostro "Don", come brevemente lo chiameremo d'ora in poi, deve superare ben 12 quadri, i quali però non compaiono sempre nel medesimo ordine, per cui noi ve li presentiamo in ordine crescente per quanto riguarda il numero di mosse.

**MUMMIA - 5 MOSSE**
In questo quadro il nostro eroe entra in una enorme stanza nella quale si trovano diverse casse da morto; appena entrato il coperchio di una delle tombe si sposta lentamente e sinistramente e vediamo comparire una agile mummia che non dimostra affatto di essere rimasta ferma per millenni: infatti rotea immediatamente il braccio alla cui estremità si trova un lungo pezzo di benda dagli effetti micidiali, questo almeno a giudicare dai risultati nel suo primo colpo che sgretola il mento di una delle figure scolpite nella parete (naturalmente se siamo lesti ad effettuare il primo movimento laterale).
Dopo un altro salto per evitare un ulteriore fendente, dobbiamo estrarre la spada per parare il colpo successivo: la benda si attorciglierà intorno alla nostra arma, strappandocela dalle mani dopo di che il nostro eroe cercherà di staccare dal muro una lancia, con la quale porrà termine alla questione, dopo aver fatto un altro salto per evitare l'ennesima "bendata".

**TOTEM - 6 MOSSE**
Don si ritrova nel mezzo di un villaggio di qualche tribù di aborigeni; il loro idolo, alquanto irato per l'indesiderata intromissione, si divide in diverse "teste" volanti che calano in picchiata verso il nostro eroe.
Questi può solo cercare di evitarle con degli spostamenti laterali (per la precisione 4); quando poi le due ultime teste attaccano insieme, non gli resta che abbassarsi dapprima e poi saltare in alto in modo che le teste si sfracellino l'una contro l'altra.

**CANYON - 6 MOSSE**
Qui la perfida strega ci mostra tutto il suo immenso potere: poco ci manca che riesca a sotterrare anche lo scudiero Sancho e il povero somarello sotto ad un cumulo di rocce, che fa crollare con le sue maledizioni a distanza, dato che lei si trova comodamente nascosta (per il momento!) nel suo quasi inaccessibile maniero.
Dapprima Don deve evitare la parete del canyon che crolla dall'alto, poi con opportuni salti laterali deve sottrarsi alle voragini che si aprono sotto ai suoi piedi.

**DIAVOLESSA - 6 MOSSE**
In questo quadro abbiamo la dimostrazione di come a volte

il male riesca a celarsi anche dietro la bellezza: infatti la diavolessa (l'abbiamo chiamata così a causa del suo alito, particolarmente "caldo") potrebbe tranquillamente gareggiare in un concorso per "MISS VIDEOGIOCHI", per cui dobbiamo fare i nostri complimenti a Don, che non si lascia abbagliare dalle belle forme dell'infida inviata della strega.

Dopo due spostamenti laterali, Don deve effettuare un salto verso l'alto per evitare l'ennesima fiammata e poi parare con la spada un colpo di mazza inferto dalla diavolessa ; a questo punto è ora di porre fine alla tenzone, il che avviene, dopo un'altra piroetta, con un micidiale fendente che riduce letteralmente a fettine la malvagia diavolessa.

**VAMPIRI - 7 MOSSE**

Questo è l'unico quadro, insieme ai due finali (FIUME e CASTELLO DELLA STREGA) che mantiene sempre lo stesso ordine di uscita: è infatti il primo quadro del gioco, dove i nostri eroi (Don, Sancho e il somarello) compaiono nel "mirino" (la magica boccia di cristallo) della strega.

Quest'ultima fa immediatamente comparire dal nulla quattro giganteschi vampiri: Sancho se la dà a gambe (come al solito) in compagnia del somarello e Don, colto di sorpresa, dapprima non può far altro che "rotolare" lateralmente per ben 4 volte ; a questo punto, ripreso coraggio, rimette le cose a posto eliminando con tre colpi ben assestati i dentuti volatili.

Alla fine del quadro (ed è proprio questo che divide un quadro dall'altro) compare la strega, che si esibisce in una lugubre risata, quasi ad ammonirci che il pericolo che abbiamo appena superato non è nulla in confronto a ciò che ci aspetta ; nel contempo ci viene assegnato un bonus per aver terminato il quadro (che corrisponde, quasi in tutti i quadri, al punteggio accumulato durante il quadro stesso), naturalmente se lo facciamo senza incappare in "incidenti".

**SERPENTE - 7 MOSSE**

Questo è uno dei quadri più semplici, perché è uno dei 4 quadri (insieme a TOTEM, CANYON e TORRENTE) nei quali bisogna usare solo il joystick nelle quattro direzioni, tralasciando il pulsante. Il "gruppetto" dei nostri eroi sta tranquillamente passeggiando nella foresta, quando da un grosso ramo cala un enorme boa in cerca di qualcosa di appetitoso per la sua cena. Don, rimasto solo come al solito, comincia a scappare saltando più agile di uno stambecco sino a quando giunge sull'orlo di un burrone ; qui finalmente il nostro eroe riesce a liberarsi definitivamente del pericoloso rettile saltando prima su una

sorta di isolotto di roccia che spunta in mezzo al precipizio e quindi tornando repentinamente sull'orlo della foresta: in questa maniera fa cadere nella voragine l'ipersviluppato serpentone e riprende la strada verso la sua Isabella.

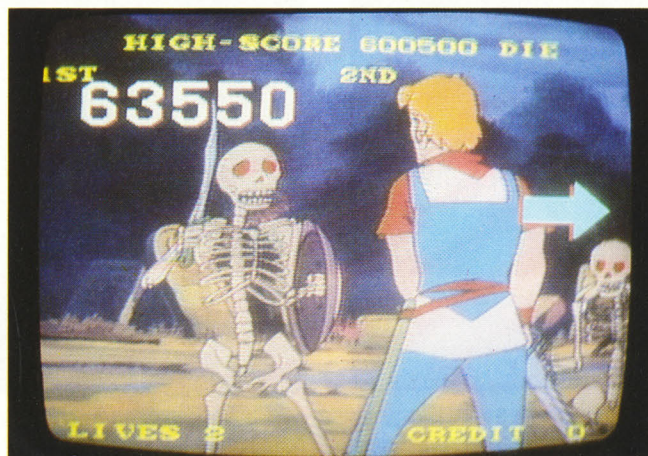
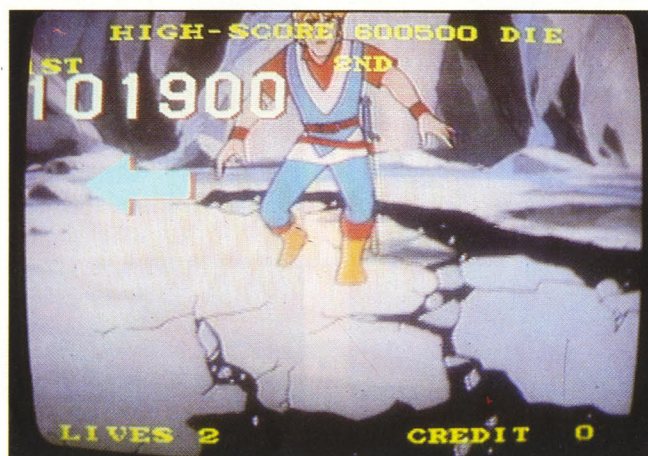
**PIRAMIDE EGIZIA - 8 MOSSE**

Mentre il pigro Sancho si sta facendo un riposino all'ombra di una piramide, Don ne esplora un'altra: non appena entra, una grata d'acciaio chiude l'uscita alle sue spalle, per cui non gli rimane altro che entrare e vedere che cosa l'aspetta.

Ai piedi di una scalinata viene circondato da 6 bestioline, ma Don non si fida molto del detto "can che abbaia non morde", per cui con un paio di colpi fa a fette i poveri animaletti, il che fa arrabbiare moltissimo un altro mostriciattolo di color blu, che impegna il nostro eroe in una lotta furibonda: ci vogliono ben quattro colpi di spada inframezzati da due spostamenti laterali per uscire definitivamente da questa scomoda situazione.

**COLONNA D'ACQUA - 9 MOSSE**

Solitamente questo quadro è immediatamente successivo a quello della piramide ; Don sta percorrendo un cunicolo, quando all'improvviso la terra trema sotto i suoi piedi, si spacca e un'immensa colonna d'acqua a mo' di geyser lo trascina verso l'alto: l'unica salvezza è buttarsi a sinistra, nell'apertura che conduce alle rovine di un antico palazzo.

Qui, fatti pochi passi, Don precipita dal primo piano sulla base d'appoggio di una colonna, che spunta da una specie di laghetto nel quale pullulano dei famelici mostri acquatici dal collo lunghissimo, che il

nostro eroe provvede prontamente a "scorciare" con tre appropriate sciabolate. A questo punto però, Don capisce che non è più il caso di divertirsi e che è meglio cambiare aria, cosicché comincia a saltellare sulle basi delle colonne, sinché non si aggrappa ad una liana che spunta dalle rovine e, più abile di Tarzan, rifila un paio di fendenti ai mostri più ostinati che ancora lo inseguono prima di lasciarsi cadere sull'ultima base di colonna, davanti all'agognata uscita.

**STAGNO - 10 MOSSE**

Qui non ci sono problemi nel memorizzare le mosse: bisogna usare sempre la spada tranne che alla penultima mossa, con la quale dobbiamo spiccare un salto verso l'alto per colpire al volo l'enorme "medusoide" (neologismo indicante una sorta di mostro a forma di medusa) volante formatosi dalla fusione di tre medusoidi normali.

L'unica difficoltà di questo quadro consiste nel mantenere il giusto ritmo nello schiacciare il pulsante, dato che i medusoidi per alcuni secondi sembrano "ronzare" tranquilli in aria e poi all'improvviso partono all'attacco in picchiata uno dietro l'altro.

**TROMBA D'ARIA - 11 MOSSE**

Mentre stanno camminando nel deserto, i nostri eroi vengono improvvisamente assaliti da una tromba d'aria, che dopo un paio di "passaggi", schivati con altrettanti spostamenti laterali, si rivela essere un ferocissimo drago che comincia ad inseguire Don ; una volta raggiuntolo, cerca di colpirlo con una serie di codate, che hanno però l'effetto di far crollare tutta la sabbia intorno al drago stesso così da immobilizzarlo, in maniera tale da permettere al nostro eroe, al termine di ben otto salti, di trafiggerlo con la sua lancia.

**CIMITERO - 27 MOSSE (2 PARTI)**

Questo quadro, come gli ultimi due, va diviso in più parti perché al termine di ogni parte si ottiene un punteggio-bonus

anche se non compare la strega.

Nella prima parte Don deve affrontare un nugolo di scheletri guerrieri; dopo averne disintegrati alcuni con 4 colpi, effettua una prima "ritirata strategica" verso destra, dove, dopo un'ultima baruffa con la "manovalanza" (1 colpo al pulsante), incrocia i ferri con il condottiero degli scheletri che giunge a cavallo (anzi "a scheletro di cavallo"): 8 colpi, intervallati da una singola schivata a destra, gli liberano finalmente la strada. Ma passano solo pochi istanti di tranquillità e subito inizia la seconda parte del quadro: dalle tombe escono una dopo l'altra delle gigantesche mani che cercano di stritolare l'incauto Don.

Questi, sorpreso dal numero e dalla velocità delle mani, cerca ora di scappare, ora di eliminarle; dato che questo è uno dei quadri più difficili, vi diamo la successione precisa delle mosse: DESTRA, SU, PULSANTE, SINISTRA, 2 PULSANTE, SINISTRA, 4 PULSANTE.

**TORRENTE - 24 MOSSE (3 PARTI)**

Don sta avanzando con circospezione in uno stretto passaggio; improvvisamente si vede arrivare addosso una massa enorme d'acqua; un rapido dietro-front costituisce la prima delle 24 mosse di questo quadro, durante il quale possiamo tralasciare il pulsante della spada.

Appena cambia l'inquadratura, al nostro eroe, che ormai sta per essere raggiunto dalla impetuosa corrente, non resta altro che fare un salto su un isolotto di roccia; ma anche questo rifugio si rivela immediatamente alquanto caduco, per cui le successive 3 mosse non sono altro che altrettanti salti su altrettanti spuntoni di roccia, finché il nostro eroe spicca un ultimo salto per aggrapparsi a un ramo che sporge sopra il corso del fiume.

Qui la scena cambia (in effetti inizia la seconda parte) e ritroviamo Don che si destreggia su di un tronco nel mezzo della corrente; ora deve saltare per ben 8 volte da un tronco ad un altro per evitare di finire contro la roccia che costeggia il fiume o gli spuntoni che incontra durante il percorso.

Una nona mossa lo costringe a tuffarsi nel torrente, non avendo più tronchi su cui saltare, ma la nuotata dura poco perché il nostro protagonista non ha molta voglia di bagnarsi, per cui dobbiamo aiutarlo a raggiungere una zattera che gli scorre accanto.

Qui inizia la terza parte del quadro: ecco Don, munito di un bastone, nel difficile tentativo di sopravvivere; il bastone gli sarà molto utile se sapremo indicargli il momento giusto per usarlo per spingere la zattera lontano dalle pareti di roccia.

Dopo le prime sei mosse, la zattera entra in una caverna, ove, per evitare una stalattite molto bassa, il nostro eroe deve abbassarsi; la navigazione continua ancora per poco, perché all'uscita dalla caverna il fiume finisce per trasformarsi in cascata, per cui si rivela provvidenziale l'unico intervento del fido scudiero Sancho, il quale lancia una fune al suo padrone.

L'aggrapparsi a questa è l'ultima mossa per "Don", che così si porterà in salvo dalla cascata pronto per affrontare l'ultima fatica per liberare la sua bella.

**CASTELLO DELLA STREGA - 30 MOSSE**

Eccoci finalmente giunti alla fine della nostra fatica: Don si avvia per il sentiero che conduce al mulino a vento, dal quale parte una specie di teleferica che porta sino al castello della strega, ove è prigioniera la bella Isabella.

Appena giunto al mulino, Don deve affrontare un gigante, che però non costituisce un grosso ostacolo (SINISTRA, SU, PULSANTE, DESTRA), dopo di che deve salire al volo sulla teleferica che lo conduce velocemente al castello. Qui deve per prima cosa superare una passerella lungo la quale imperversano due specie di veloci carri dotati di una grossa punta sul davanti; al sesto salto verso l'alto questi si scontrano tra di loro, dando finalmente via libera a Don, che così può penetrare nel castello scendendo le scale... che non ci sono più!

Infatti le scale si sono trasformate in un piano inclinato che fa scivolare il nostro eroe verso un granitico muro, per evitare il quale dobbiamo spingere il joystick verso sinistra. Ma ecco che Don si ritrova in un'altra situazione senza uscita: una stanza dalle pareti mobili che lentamente si chiudono, con un'unica finestra sbarrata da una grata d'acciaio, che si rivela inaspettatamente la nostra salvezza, aprendosi all'ultimo istante (SU). Ancora un ultimo sforzo per eliminare quelle specie di cani volanti che avevano rapito Isabella (2 PULSANTE) e per sottrarci ai raggi micidiali di due enormi statue (SINISTRA, DESTRA, SU, SINISTRA), e finalmente potremo affrontare la strega.

Vi diamo tutta la sequenza finale, ricordandovi che praticamente dovete effettuare le mosse nell'istante in cui compare la segnalazione; la minima incertezza vi costerà una vita e la ripetizione di tutta la scena finale.

In successione abbiamo quindi: DESTRA, PULSANTE, SINISTRA, SU, DESTRA, SINISTRA, 2 PULSANTE, DESTRA, SINISTRA e PULSANTE.

Terminata la vostra fatica non andate via: potrete assistere all'apocalittica visione del castello della strega che poco a poco esplode, mentre i nostri innamorati si pongono in salvo con la teleferica.

# BARADUKE

**(Namco)**

La prima volta che abbiamo avuto modo di vedere questo gioco, all'Enada 85, non ne fummo particolarmente entusiasti: la grafica appariva alquanto grossolana ed in particolare i colori sembravano troppo carichi, quasi attiravano l'attenzione più loro dei personaggi del gioco. Questi ultimi poi non erano certo il massimo della simpatia: degli orripilanti polipi che fuoriuscivano da delle specie di mostriciattoli altrettanto ripugnanti, che per di più sembravano respirare!

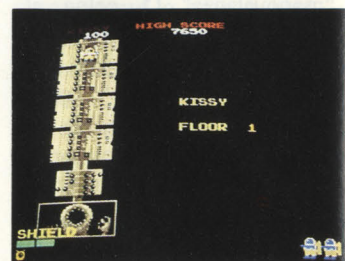
Quando poi questo gioco è entrato in circolazione e abbiamo avuto modo di conoscerlo più da vicino, pian piano una sensazione indefinita si è fatta strada e all'improvviso abbiamo capito che cosa c'era di tanto familiare in questo gioco così da rendercelo più accessibile: BARADUKE non è altro che un lontano parente di PAC-MAN, il che è comprensibile visto che en-

trambi sono "targati" NAMCO. Diciamo lontano parente perché qui PAC-MAN, e soci sono soltanto dei comprimari, mentre il protagonista della "battaglia" ("THE BATTLE OF BARADUKE", come c'è scritto nella classifica dei 5 più bravi giocatori) è una specie di astronauta dotato di un razzetto sulla schiena per muoversi a proprio piacimento nell'atmosfera a bassa gravità nella quale si svolge la battaglia (infatti se non si tocca il joystick, il protagonista scende lentamente verso il basso) e di un mitragliatore per eliminare il nugolo di nemici che ostacola il suo cammino.

Il gioco è suddiviso in STAGE, ciascuno dei quali è formato da 6 FLOOR: nei primi quattro FLOOR ci sono delle specie di mostriciattoli che pulsano, alcuni a forma di fantasma, altri a forma di occhio (con la pupilla frontale o laterale), dai quali fuoriescono dei polipi marroni o rossi, che vengono immediatamente a cacciarci; per passare al FLOOR successivo bisogna eliminare tutti questi mostriciattoli pulsanti, in maniera tale che compaia la scritta "GATE OPEN", che indica appunto l'apertura del passaggio alla stanza successiva.

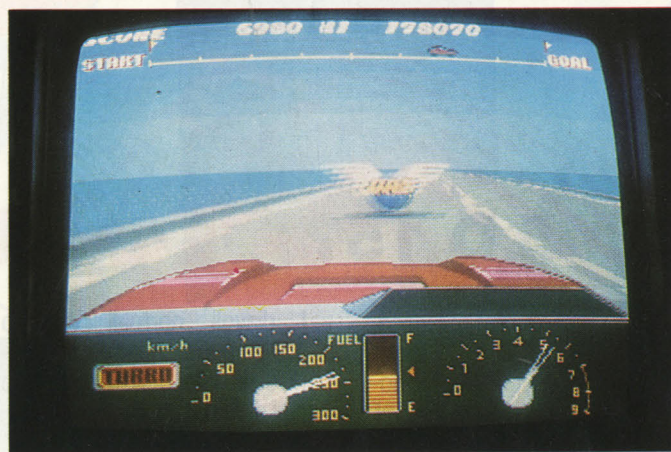
Ma la cosa non è così semplice come sembra, perché lo spazio di manovra è alquanto ristretto (e lo diviene sempre più, con il passare degli STAGE) e oltre al fatto che sia i mostriciattoli pulsanti che i polipi rossi sparano sino a tre grossi proiettili contemporaneamente, c'è un'altra quantità di avversari che ostacolano il cammino del nostro astronauta, che per fortuna con un minimo di allenamento si muove con una notevole agilità, a dispetto della sua notevole mole. Inoltre quando si elimina un mostriciattolo pulsante (ci vogliono ben quattro colpi normali), rimane una grossa palla grigia con in mezzo un quadratino giallo che può celare una delle seguenti cose: niente, una pillola gialla che dà semplicemente 100 punti, uno di quei pupazzetti che compare all'inizio del gioco ("I'M YOUR FRIEND": ci ricorda che è nostro amico) e che vale 100 punti, così come (ricordate che dovete raccoglierlo, non spararargli!) una specie di mitra che incrementa la potenza dei nostri colpi (dopo tre mitra raggiungiamo il massimo di potenza), ed infine un gigantesco PAC-MAN che non dobbiamo toccare se non vogliamo perdere uno SHIELD e che dobbiamo eliminare con una mitragliata come tutti gli altri nemici (vale 50 punti).

Gli "SHIELD" sono i "campi" di protezione, finiti i quali perdiamo una vita; all'inizio del gioco ne abbiamo due, ma possiamo incrementarli con un po' di abilità mista a fortuna nei siparietti tra un FLOOR e l'altro, ove compare una sorta di "ruota della fortuna" (simile a quella di GUZZLER): se quando schiacciamo il pulsante (o lasciamo scegliere a caso dal computer) la ruota si ferma su una "N" non succede nulla, se va su un pupazzetto (il nostro "FRIEND", ricordate?) vinciamo uno SHIELD, mentre se si blocca su un fantasmino perdiamo uno SHIELD.

Se riusciamo a superare i primi quattro FLOOR, nel quinto possiamo prendercela più comoda, in quanto si tratta di una sorte di quadro-bonus nel quale ci sono solo innocue e fruttifere (si spera) palle grigie; volendo si potrebbe uscire subito, ma non conviene sprecare l'occasione visto che almeno nello STAGE 1, c'è solo una specie di grossa goccia di color blu a insidiarci (è l'avversario più irritante perché tra l'altro non vale niente!).

Nel FLOOR 6 c'è solo un avversario che richiede molti colpi per essere abbattuto: negli STAGE dispari una specie di montagna con quattro punti vitali, in quelli pari un gigantesco occhio. Un trucco per eliminare più facilmente questi ostici nemici è quello di cercare di non guadagnare SHIELD dopo il FLOOR 5, così da poter lanciare gli orsachiotti accumulati contro il mostro di turno, in maniera tale da "gelarlo" per pochi istanti, avendo quindi la possibilità di colpirlo più facilmente.

Se il mostro finale è abbastanza duro da abbattere, in compenso è alquanto prodigo in fatto di punti: ben 1.000 punti in un colpo solo, una vera manna rispetto ai 10 o 50 punti di tutti gli altri avversari!

# RF 2
**(Konami)**

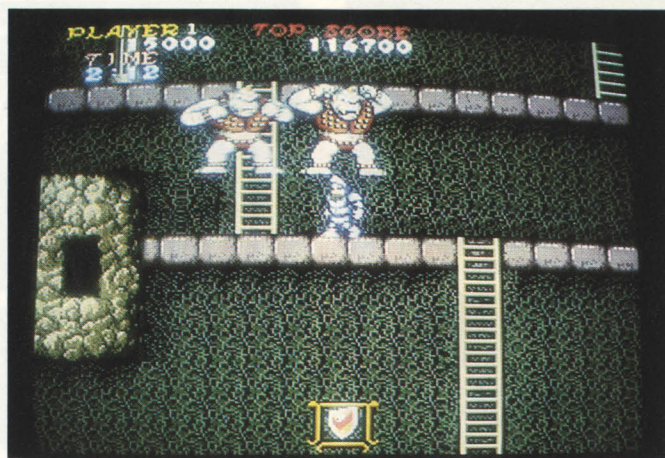
Coloro che si erano sentiti quasi traditi da quello che sembrava un'abbandono da parte della casa che aveva dimostrato maggior continuità nello sfornare videogiochi di qualità, saranno ora più tranquilli, vedendo questo RF 2, che tra l'altro va a colmare in maniera superlativa un vuoto per quanto riguarda i giochi di guida da parte della nota casa nipponica.
Non è affatto improbabile che RF2 riesca a ripetere il successo di POLE POSITION, che ha lungamente furoreggiato nelle classifiche dei giochi più gettonati: l'unico dubbio può venire solo dal suo alto costo (pare sfiori i 10 milioni nella versione cabinata) perché per quanto riguarda la qualità del gioco non ci sono dubbi, grazie anche all'utilizzo della rivoluzionaria tecnica del "BUBBLES SISTEM" (ve ne avevamo già parlato nell'articolo sull'ENADA di VG 32, ricordate?).
In effetti la grafica è di un tale livello che di primo acchito sembra di trovarci di fronte ad un gioco al laser a cartoni animati! Il gioco stesso poi presenta delle interessanti novità, che ci danno l'impressione di trovarci realmente all'interno di una vettura da competizione: la visione è tipo quella di Pole Position, ma qui possiamo anche vedere il muso della nostra macchina, il che ci dà un notevole aiuto nel considerare il nostro reale "ingombro". La gara si articola in 6 circuiti (o STAGE), completamente diversi l'uno dall'altro, ambientati nelle più svariate località: i più suggestivi e logicamente i più difficili circuiti sono gli ultimi, che si svolgono uno di notte nel mezzo di una metropoli con tanto di grattacieli dalle mille luci e l'altro in mezzo a tanta bianca neve.
Tanta neve che ad un certo punto, in alto, nel cielo, passa addirittura BABBO NATALE con la sua slitta trainata da renne, annunciato da un argentino tintinnio di campanelli.
Logicamente in un gioco della KONAMI non potevano mancare i bonus, e nemmeno tanto nascosti: se non sbagliamo mai, in ogni STAGE (tranne il primo) ne compare uno che dà dai 1.000 ai 5.000 punti.
Nello STAGE 2 compare un aeroplano, nel terzo un elicottero, nel quarto un deltaplano e nel quinto un ufo, oltre al già citato BABBO NATALE del sesto.
Inoltre ogni tanto compare casualmente (almeno finché non si scoprirà se c'è un modo sicuro per ottenerlo) un teschietto alquanto divertito, che ci elargisce ben 3.000 punti.
Ma tornando al gioco vero e proprio qui non dobbiamo affrontare delle "formule 1" (tranne nello STAGE 5) ma delle macchine tipo quelle che partecipano al mondiale MARCHE e alcune moto di grossa cilindrata; tutti questi veicoli hanno il difetto di spostarsi dall'altra parte della strada, tranne le macchine color rosso vermiglio e le moto color blu.
Ultimo particolare che differenzia questo gioco da POLE POSITION è il fatto che qui non esistono giri di qualificazione e che per finire uno STAGE (e arrivare al "CHECK POINT") bisogna tenere d'occhio il carburante (e non il tempo), che possiamo reintegrare lungo la pista raccogliendo alcuni grossi palloni con la scritta "GAS" (che valgono in successione 500, 1.000, 2.000, 3.000 e poi sempre 5.000 punti).
Non ci rimarrebbe che descrivervi le varie piste curva dopo curva, per vedere quali si possono prendere al massimo della velocità (col "TURBO" si raggiungono i 300 all'ora) e per i quali è invece preferibile scalare la marcia, ma questa vuole essere solo una presentazione veloce per stuzzicarvi l'"appetito": buona lotta (RF è infatti l'abbreviazione di ROAD FIGHTER)!

# PST, PSST...

## TRUCCHI, SEGRETI, CURIOSITÀ DEI VIDEOGIOCHI DA BAR.

**Fig. 1 - Un attimo prima di essere colpito dalla "maledizione".**

**Fig. 2 - La maniera migliore per utilizzare il trucco all'inizio della 6ª FASE.**

# TIME D 15?

Come vi avevamo promesso, eccoci qui a riparlare del terrore di ogni buon videogiocatore: il famigerato GHOSTS'N' GOBLINS.
Dapprima completeremo la nostra recensione del numero scorso ricordandovi i bonus nascosti e il loro valore: il ranocchio con la corona vale ben 10.000 punti, così come la girandola, mentre la corona (che compare solo durante la 6ª fase) ne vale 5.000 e i "mutandoni" (che appaiono solo nella 5ª fase) ne valgono 2.000.
Tutti gli altri oggetti (scarpa, anello, collana, mostriciattolo, ecc.) valgono dai 200 agli 800 punti.
Per quanto riguarda gli avversari, danno tutti 100 punti tranne gli ZOMBI che ne valgono 200 e gli HULK che salgono a 500, che è lo stesso valore dei sacchi di denaro.
Gli orchi della fine della 1ª e della 2ª fase valgono 2.000 punti ciascuno, mentre ogni segmento del serpente vale 200 punti, tranne la testa che ne dà 1.000.
I diavoli normali valgono 1.000 punti, mentre i diavoloni della fine delle ultime due fasi danno 3.000 punti cadauno.
Per ciò che riguarda il "BONUS" alla fine di ogni fase, è di 5.000 punti per le prime due, di 10.000 per la terza e la quarta e di 15.000 per la quinta, mentre per la sesta ancora non si sa niente, purtroppo.
L'ultima maniera di ottenere punti ci introduce nel "settore trucchi": sparando una quindicina di colpi alle lapidi della prima fase e alle pietre della terza, comparirà un personaggio misterioso, che se colpito ci darà 2.000 punti, e che comunque ci invierà contro una sorta di "maledizione" che trasformerà il nostro eroe in una indifesa ranocchia color verde (rare volte l'abbiamo visto di un color blu scuro) per qualche secondo.
Esistono poi dei punti precisi, saltando sui quali è possibile far comparire l'armatura (solo se ne siamo sprovvisti): dove compare il diavolo della prima fase, sopra la pianta carnivora più a destra della seconda fase, sullo scalino più a sinistra della parte più in alto della terza fase e saltando dal secondo scalino dopo il penultimo diavolo di questa stessa fase ed infine a destra del primo HULK nella sesta fase.
Ma la parte più bella di questa seconda puntata deve ancora venire: ebbene vi diremo che esiste un trucco, grazie al quale è possibile prolungare il tempo a nostra disposizione, e la cui riuscita è indicata appunto dalla scritta "TIME D 15"!
Per chiudere, vi diremo ancora che è possibile terminare la 5ª fase (cioè ottenere la "KEY") senza uccidere il diavolaccio, e che all'inizio della 6ª fase esiste un trucco per spostare a proprio piacimento i due orchi del 1° piano. Ma ne riparleremo sicuramente... in attesa di qualche vostro prezioso suggerimento.
A proposito della fine del gioco, pare che qualcuno sia riuscito ad eliminare i due diavoloni finali usando il coltello, al che il gioco ha risposto che per vedere la fine doveva eliminarli con lo scudo.
Videogiocatore avvisato... ancora più arrabbiato!

# DI FRONTE AL COMPUTER

***VideoGiochi & Computer pubblica i programmi dei lettori inviati su cassetta o su disco, soltanto se sono accompagnati da un breve scritto che spieghi finalità del programma e contenga un accurato commento al listato.***

---

## APPLE PAINT

*Un programma per disegnare*

Questo programma, come può suggerire il titolo, serve per creare disegni, salvarli e caricarli.
È stato scritto su un Apple IIc con sistema operativo Pro DOS.
Per certi aspetti è più utile del MOUSE PAINT: infatti con quest'ultimo non è possibile caricare file binari contenenti la pagina grafica (sovente usati nelle intestazioni dei giochi), che sono chiaramente riconoscibili andando in modo 80 colonne e dando il CATALOGO, dato che sono contrassegnati al margine destro con: A=$2000 o A=$4000, a seconda che contengano la prima o la seconda pagina grafica (alcuni ce ne sono nel dischetto I SEGRETI DI APPLE//c)
Dopo aver dato il RUN comparirà l'intestazione, poi verranno visualizzati tutti i comandi del programma, che come si può vedere non sono pochi.
Analizziamoli uno per uno.
CERCHI: schiacciando la C si possono creare cerchi, e il computer chiederà il colore, il raggio, le coordiante del centro, se lo si vuole pieno del colore prescelto o no, e infine se è tutto giusto. Dopo aver inserito tutti i dati si ritornerà nella pagina grafica e il computer disegnerà il cerchio, quando avrà finito emetterà un "BIT" che segnala che si può nuovamente dare un comando.
LINEE: schiacciando la L si possono tracciare linee. Il computer chiederà se la linea deve essere con coordinate o continua. Con coordinate significa che bisognerà dare le coordiante del punto di partenza e di quello di arrivo. Continua invece vuol dire che dopo essersi spostati alla posizione a partire dalla quale si vuole iniziare a tracciare la linea, con i tasti matita (vedi MATITA) si schiaccia la barra spazio e poi ci si sposta nuovamente e il computer traccerà una linea dietro al punto che si muove, in qualunque posizione venga messo. Una volta finito si schiaccia nuovamente la barra spazio.
MATITA: schiacciando la M si può spostare un cursore sullo schermo, muovendolo con i tasti T,F,G,V, e si può cambiare colore schiacciando Q, una volta finito si schiaccia la barra spazio e si sente il solito "BIP"
SFONDO: schiacciando la S si cambia colore allo sfondo con l'ultimo colore usato. Attenzione che cancella tutto il disegno!!
PENNELLO: schiacciando la P si può usare un pennello che può essere spesso da 2 a 20 pixels (può essere anche più largo, ma diventa molto lento). Poi si sceglie il colore. In seguito ci si sposta, come fatto per la linea continua, con i tasti -matita fino alla posizione a partire dalla quale si vuole iniziare ad usare il pennello, si schiaccia la barra spazio, e poi ci si muove nuovamente. Per finire si schiaccia la barra spazio.
UTILITIES: schiacciando la U si accede ad alcune utilities, a prova di errore, e si può: salvare, caricare, cancellare un disegno, dare il catalogo del disco (il DAT per esattezza), proteggere un file, tornare a disegnare, finire.
CONTROL-C in qualsiasi momento premendo control-c si va al modo UTILITIES (ci si va anche quando disegnando si esce dallo schermo).

### COMMENTO AL LISTATO

**20** gestione dell'errore
**100-380** intestazione
**390** ripristina la prima pagina grafica senza cancellare il disegno che c'è
**400 IMPORTANTE:** tra le virgolette del PRINT biso-

gna mettere un CONTROL-G
405-460 guarda quale tasto viene premuto
470 cambia colore allo sfondo
480 se il tasto premuto non corrisponde a nessuna funzione torna alla linea 400
490-710 chiede i dati e fa un cerchio vuoto
620 assegna a PI il valore di Pgreco
620-700 routine che traccia il cerchio
720-800 fa un cerchio pieno
780 traccia una linea che parte dalle coordinate del centro e va fino al margine e segue punto per punto lo sviluppo del cerchio, che quindi si riempie di colore.
810-910 modo-matita
930 fa sì che le prime tre righe di testo non si cancellino
935-1090 menu delle utilities
1730 salva il disegno sul disco
1790 assegna a ER il valore della locazione 222
1790-1860 gestione dell'errore
1870-1960 chiede i dati del pennello
1990-2090 muove il cursore
2070-2190 traccia il pennello
2170 il computer traccia una linea che va dalla posizione dove si trova il cursore fino a S (variabile che indica lo spessore del pennello) pixel in meno
2200-2660 funzione-linea

Se si vuole usare questo programma con disegni salvati sulla seconda pagina grafica (HGR2) bisogna cambiare le linee: 390; 600; 1980; 2350; 2630 in POKE-16304,0: POKE-16299,0: POKE-16302,O: POKE-16297,O
E la linea 1730 che salva il disegno sul disco con: PRINT CHR$(4) "BSAVE";N$;", A$4000, L$2000"
Se si vuole far girare il programma in DOS 3.3 bisogna solamente cambiare la parte riguardante la gestione dell'errore (basta consultare il manuale del DOS 3.3) linee 1790-1860

**Behar PATRICK**

```
]LIST

 10  T = 5:FS = 5
 20  ONERR  GOTO 1790
 30  HGR
 100  TEXT : HOME
 110  VTAB 10
 120  PRINT "BENVENUTI A APPLEPAINT(c.)"
 130  PRINT
 140  HTAB 10
 150  PRINT "BY :"
 160  PRINT
 170  HTAB 5: PRINT "Behar Patrick"
 180  PRINT
 190  PRINT
 200  PRINT
 210  PRINT "Premere la barra spazio per continuare"
 220  GET Q$
 230  IF Q$ <  > " " THEN 220
 240  TEXT : HOME
 250  POKE 34,3
 260  PRINT "   APPLEPAINT,BY :BEHAR PATRICK       ": PRINT "________________________________________"
 270  PRINT "- C = CERCHIO                          "
 280  PRINT "- L = LINEA       BARRA SPAZIO=ISTRUZIONI "
 290  PRINT "- M = MATITA                           "
 300  PRINT "- P = PENNELLO                         "
 310  PRINT "- S = SFONDO                U=UTILITIES "
 320  PRINT "MATTITA;TASTI:                         "
 330  PRINT "                   T=su"
 335  PRINT
 340  PRINT "      F=sinistra     G=destra"
 345  PRINT
 350  PRINT "                   V=giù"
 360  PRINT "Q=cambia colore"
 370  PRINT "________________________________________"
 380  GET Q$
 390  POKE  - 16304,0: POKE  - 16300,0: POKE  - 16302,0: POKE  - 16297,0
 395  REM  *** PREMERE CONTROL-G TRA LE VIRGOLETTE ***
 400  PRINT "": GET Q$
```

```
405  IF Q$ = " " THEN 240
410  IF Q$ = "C" THEN 490
420  IF Q$ = "M" THEN 810
430  IF Q$ = "U" THEN 920
440  IF Q$ = "P" THEN 1870
450  IF Q$ = "L" THEN 2200
460  IF Q$ < > "S" THEN 400
470  CALL 62454
480  GOTO 400
490  TEXT : HOME
500  INPUT "Colore=?";C
510  INPUT "Raggio=?";R
520  INPUT "Coordinate del centro (X,Y) ?";XC,YC
530  PRINT "Pieno o Vuoto ?"
540  GET Q$
550  IF Q$ < > "P" AND Q$ < > "V" THEN 540
560  PRINT "Tutto giusto ?"
570  GET Z$
580  IF Z$ = "N" THEN 490
590  IF Z$ < > "S" THEN 570
600  POKE - 16304,0: POKE 16300,0: POKE - 16302,0: POKE - 16297,0
610  HCOLOR= C
620 PI = 3.1415926:F = 1.1
625 XB = XC:YB = YC
628  IF Q$ = "P" THEN 720
630  HPLOT XC + R,YC
640  FOR AD = 0 TO 360
650 AR = AD * PI / 180
660 X = R * COS (AR)
670 Y = R * SIN (AR)
680 Y = - Y / F
690  HPLOT TO XC + X,YC + Y
700  NEXT AD
710  GOTO 400
720  FOR AD = 0 TO 360
730 AR = AD * PI / 180
740 X = R * COS (AR)
750 Y = R * SIN (AR)
760 Y = - Y / F
770  HPLOT TO XC + X,YC + Y
780  HPLOT XB,YB TO XC + X,YC + Y
790  NEXT AD
800  GOTO 400
810  GET M$
820  IF M$ = "Q" THEN VC = VC + 1
830  IF VC = 6 THEN VC = 1
840  IF M$ = "T" THEN T = T - 1
850  IF M$ = "V" THEN T = T + 1
860  IF M$ = "F" THEN FS = FS - 1
870  IF M$ = "G" THEN FS = FS + 1
880  IF M$ = " " THEN 400
890  HCOLOR= VC
900  HPLOT FS,T
910  GOTO 810
920  TEXT : HOME
930  POKE 34,3
935  PRINT "      APPLEPAINT,BY : BEHAR PATRICK": PRINT "__________
     _________________________________"
940  HOME
```

```
950  PRINT "1=SALVA DISEGNO"
960  PRINT
970  PRINT "2=CARICA DISEGNO"
980  PRINT
990  PRINT "3=CANCELLA DISEGNO"
1000 PRINT
1010 PRINT "4=CATALOG DISCO"
1020 PRINT
1030 PRINT "5=LOCK FILE"
1040 PRINT
1050 PRINT "6=TORNARE A DISEGNARE"
1060 PRINT
1070 PRINT "7=FINE"
1080 PRINT "________________________________________"
1090 GET Q$
1100 IF Q$ = "6" THEN 390
1110 IF Q$ = "5" THEN 1360
1120 IF Q$ = "4" THEN 1450
1130 IF Q$ = "3" THEN 1510
1140 IF Q$ = "2" THEN 1610
1150 IF Q$ = "1" THEN 1700
1250 IF Q$ <  > "7" THEN 1700
1260 HOME
1270 VTAB 10: HTAB 5
1280 PRINT "Ne sei sicuro ?"
1290 GET Q$
1300 IF Q$ = "N" THEN 940
1310 IF Q$ <  > "S" THEN 1290
1320 TEXT : HOME
1330 VTAB 10: HTAB 5
1340 PRINT "Arrivederci"
1350 NEW : END
1360 HOME
1370 VTAB 10: HTAB 5
1380 PRINT "Nome del file ?"
1390 INPUT ":";F$
1400 PRINT  CHR$ (4)"LOCK";F$
1410 PRINT
1420 HTAB 10: PRINT "fatto !"
1430 GET F$
1440 GOTO 940
1450 HOME
1460 PRINT "inserisci il disco nell'unità dischi    n°1 e premi un tast
o"
1470 GET Q$
1480 PRINT  CHR$ (4)"CAT"
1490 GET Q$
1500 GOTO 940
1510 HOME
1520 PRINT "Nome del disegno da cancellare ?"
1530 INPUT ":";N$
1540 PRINT  CHR$ (4)"UNLOCK ";N$
1550 PRINT  CHR$ (4)"DELETE";N$
1560 PRINT
1570 HTAB 10
1580 PRINT "fatto !"
1590 GET Q$
1600 GOTO 940
1610 HOME
```

```
1620 PRINT "Nome del disegno da caricare ?"
1630 INPUT ":";N$
1640 PRINT CHR$ (4)"BLOAD";N$
1650 PRINT
1660 HTAB 10
1670 PRINT "fatto !"
1680 GET Q$
1690 GOTO 940
1700 HOME
1710 PRINT "Nome da assegnare al disegno ?"
1720 INPUT ":";N$
1730 PRINT CHR$ (4)"BSAVE";N$;",A$2000,L$2000"
1740 PRINT
1750 HTAB 10
1760 PRINT "fatto !"
1770 GET Q$
1780 GOTO 940
1790 HOME :ER = PEEK (222): IF LOC = 8 OR LOC = 9 THEN POKE 35,24
1800 VTAB 10: HTAB 5
1810 IF ER = 6 THEN PRINT "il file non è stato trovato": GET Q$: GOTO
   940
1820 IF ER = 9 THEN PRINT "non c'è più spazio sul dischetto": GET Q$: GOTO
   940
1830 IF ER = 11 THEN PRINT "il nome assegnato al file non è valido": GET
   Q$: GOTO 940
1840 IF ER = 4 THEN PRINT "il disco è protetto in scrittura": GET Q$: GOTO
   940
1850 IF ER = 13 THEN PRINT "il tipo di file non è valido,ricordati ch
   e questo programma carica solo i       files contenenti la pagina gra
   fica": GET Q$: GOTO 940
1860 GOTO 920
1870 TEXT : HOME
1890 PRINT : PRINT : PRINT
1900 PRINT "Spessore pennello (2-20) ?"
1910 INPUT ":";S
1920 IF S < 2 OR S > 20 THEN 1870
1930 PRINT "colore pennello ?"
1940 INPUT ":";C
1950 IF C < 0 OR C > 5 THEN 1930
1960 PRINT "muoviti con i tasti-matita fino alla po sizione dalla quale
     vuoi iniziare a di  segnare,poi premi la barra spazio"
1970 GET Q$
1980 POKE - 16304,0: POKE - 16300,0: POKE - 16302,0: POKE - 16297,0

1990 TT = 5:FF = 5
2000 HCOLOR= C
2010 GET Q$
2015 HCOLOR= 0: HPLOT FF,TT
2020 IF Q$ = "T" THEN TT = TT - 1
2030 IF Q$ = "V" THEN TT = TT + 1
2040 IF Q$ = "F" THEN FF= FF - 1
2050 IF Q$ = "G" THEN FF = FF + 1
2060 HCOLOR= C
2070 HPLOT FF,TT
2080 IF Q$ = " " THEN 2100
2090 GOTO 2010
2100 HCOLOR= C
2110 HPLOT TT,FF
2120 GET Q$
```

```
2130  IF Q$ = "T" THEN TT = TT - 1
2140  IF Q$ = "V" THEN TT = TT + 1
2150  IF Q$ = "F" THEN FF = FF - 1
2160  IF Q$ = "G" THEN FF = FF + 1
2170  HPLOT FF,TT TO FF,TT - S
2180  IF Q$ = " " THEN 400
2190  GOTO 2120
2200  TEXT : HOME
2210  PRINT : PRINT : PRINT
2220  PRINT "1=linea con coordinate"
2230  PRINT
2240  PRINT "2=linea continua"
2250  PRINT
2260  PRINT "3=tornare a disegnare"
2270  GET J$
2275  IF J$ = "3" THEN 390
2276  INPUT "Colore ?";PM
2277  IF PM < 1 OR PM > 5 THEN 2276
2278 Q$ = J$
2280  IF Q$ = "3" THEN 400
2290  IF Q$ = "1" THEN 2590
2300  IF Q$ < > "2" THEN 2278: HOME
2310  PRINT : PRINT : PRINT
2320  PRINT "spostati con i tasti matita all posizio ne da cui vuoi far
  partire la linea, "
2330  PRINT "quindi premi la barra spazio,poi sosta ti sempre con i tas
 ti matita fino a do ve vuoi lasciare la linea e premi nuova mente l
 a barra spazio"
2340  GET Q$
2350  POKE - 16304,0: POKE - 16300,0: POKE - 16302,0: POKE - 16297,0

2360 TF = 5:FV = 5
2370  GET Q$
2380  IF Q$ = " " THEN 2460
2385  HCOLOR= 0: HPLOT FV,TF
2390  IF Q$ = "T" THEN TF = TF - 1
2400  IF Q$ = "V" THEN TF = TF + 1
2410  IF Q$ = "F" THEN FV = FV - 1
2420  IF Q$ = "G" THEN FV = FV + 1
2430  HCOLOR= 3
2440  HPLOT FV,TF
2450  GOTO 2370
2460  HCOLOR= PM
2470 FT = TF:VF = FV
2480  GET Q$
2490  IF Q$ = " " THEN 400
2500  HCOLOR= 0
2510  HPLOT FV,TF TO VF,FT
2520  HCOLOR= PM
2530  IF Q$ = "T" THEN FT = FT - 1
2540  IF Q$ = "V" THEN FT = FT + 1
2550  IF Q$ = "F" THEN VF = VF - 1
2560  IF Q$ = "G" THEN VF = VF + 1
2570  HPLOT FV,TF TO VF,FT
2580  GOTO 2480
2590  HOME
2600  VTAB 10
2610  PRINT "Coordinate di partenza ?"
2620  INPUT ":";FG,GH
```

```
2625  PRINT "Coordinate di arrivo ?"
2627  INPUT ":";FG,GH
2630  POKE  - 16304,0: POKE  - 16300,0: POKE  - 16302,0: POKE  -16297,0

2640  HCOLOR= PM
2650  HPLOT AS,SD TO FG,GH
2660  GOTO 400
```

# EGO

*Un programma per C64 e 128 che simula un processo di apprendimento*

Il programma pur presentando alcune somiglianze con altri listati da Voi recensiti possiede la caratteristica di permettere al computer:
1) di parlare di un qualunque argomento, a scelta dell'utente, e non di un argomento prefissato (i soliti animali),
2) di ricordarsi per sempre quanto ha appreso nel corso della sua "conversazione".
L'intero listato è stato concepito per un "ipotetico" utente provvisto, oltre che del computer (Commodore 64 o 128 indifferentemente: il programma è pienamente compatibile anche nel "mode" 128), anche del disk drive, tuttavia può con pochissime varianti, essere convertito per un uso basato sul solo Datasette.
In effetti è sufficiente apportare al listato le seguenti semplicissime correzioni:
a) Cancellare le linee n° 3211, 3212, 3213, 3214, 3265, 6000, 6010, 6020, 6030, 6040, 6050, 6060, 6100, 6110, 6130, 6140, 6145, 6147, 6150, 6160, che presiedono ai controlli per drive del tipo: "File not present" etc. (Controlli errori disco).
b) Sostituire le linee 3160, 3210, 4010 E 4040, con le seguenti linee:
3160 PRINT "INTRODUCI IL NASTRO CON L'ARCHIVIO"
3210 OPEN 1,1,O, "O:" +AA$
4010 PRINT "INTRODUCI IL NASTRO CON L'ARCHIVIO" 4040 OPEN 1,1,1,"O:" + AA$

## DESCRIZIONE DEL PROGRAMMA

Ego è un programma che mette in pratica, anche se in maniera elementare, alcuni dei principi che stanno alla base della cosidetta "Intelligenza artificiale".
Il programma è infatti in grado, dopo un'opportuna serie di domande, di formulare un'ipotesi, su quanto pensato dall'utente e nel caso essa risulti errata, di imparare un nuovo elemento, che và ad arricchire il bagaglio delle sue conoscenze di base, nonché la sua descrizione differenziatrice.
In effetti, il modo di imparare di "Ego", può essere paragonato ad un sistema di binari, in cui gli "scambi" sono costituiti da un "si" o da un "no".
Alla fine di ogni "ragionamento", se l'ipotesi è errata il programma si costruisce una nuova stazione e nuovi "scambi", che danno su nuovi possibili binari. (albero della conoscenza).
Proprio a causa delle caratteristiche stesse del processo or ora descritto, è ben essere molto precisi nelle descrizioni fin dal primo "Round" di apprendimento, in modo da avere un archivio il più possibile razionale. (Divisione per: Rettili, volatili, mammiferi etc., nel caso di animali e così via).

Nel corpo del programma stesso cono contenute altre e più precise istruzioni riguardanti l'uso del medesimo, nonché le sue finalità e caratteristiche.

## ANALISI DEL LISTATO

45 Pulizia schermo e rinvio alla linea 1000
50 Definizione variabili
100-130 Stampa domande ed analisi risposte
150-190 Riconoscimento del genere del nome e stampa dell'articolo appropriato
210-220 Richiesta inizio partita; in caso di risposta negativa rinvio alla linea 4000, per la memorizzazione dei dati appresi
250 Rinvio per fine "ragionamento" alla routine di stampa ipotesi dedotta
260-290 Loop di "ragionamento (Costruzione dell'albero della conoscenza)
310-332 Stampa ipotesi e analisi risposta
337 In caso di ipotesi esatta, stampa del numero degli elementi conosciuti e nuovo inizio del programma
344-372 In caso di ipotesi errata, richiesta del nome e della descrizione del nuovo elemento da "apprendere"
400-470 Stampa del numero di elementi conosciuti dal programma
1000-1145 Schermata iniziale con richiesta di istruzioni
1150-1760 Istruzioni
2920-3013 Richiesta dell'argomento di cui si vuole parlare
3015-3042 Se l'argomento è già conosciuto dal computer, rinvio alla line 3150
3050-3120 Richiesta di due elementi appartenenti ad un eventuale nuovo argomento di cui si desidera "parlare" e richiesta della descrizione "distintiva"
3150-3210 Ripescaggio dati relativi ad argomenti già affrontati da disco
3211 Lettura eventuali errori nella lettura dei dati da disco
4000-4090 Memorizzazione dati su disco
4130 Schermata finale
6000-6160 messaggi di errore relativi alla gestione dei "file" da disco
7000-7020 Routine "campanellino"
7050-7070 Routine "cicalino"

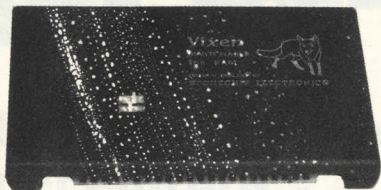
```
10 REM  ===========EGO 1============
15 REM  ****************************
20 REM  **ALBERO DELL'APPRENDIMENTO**
30 REM  ****************************
40 REM  ===========EGO 1============
41 REM  ##############################
42 REM  #######GABRIELE E LUCA#######
44 REM  ##############################
45 PRINT"□":GOSUB1000
50 N=2000:DIM Y(N),N(N),T$(N)
70 PRINT"□":GOSUB2900
76 FORA=1TO1500:NEXTA:PRINT"□":GOSUB7000
78 GOSUB5020:GOSUB5000:PRINT
80 GOTO210
100 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTQ$;" ";:INPUT A$
110 IFA$="S"ORA$="SI"THEN A=1:RETURN
120 IFA$="N"ORA$="NO"THEN A=0:RETURN
130 PRINT:PRINT"RISPONDI SI O NO!":GOTO100
150 I$=RIGHT$(A$,1):P$=" UN "
160 IF I$="A" THENP$=" UNA "
170 I$=LEFT$(A$,1)
180 IFI$="A"ANDP$=" UNA "THENP$=" UN "
190 A$=P$+A$:RETURN
210 Q$="INIZIAMO UNA ▌PARTITA▌ (SI/NO)":GOSUB100:FORBB=1TO1000:NEXTBB
220 IFA=0THENGOSUB4000:END
230 P=1
250 IFY(P)=0ANDN(P)=0THENGOSUB5100:GOSUB5000:GOSUB5020:GOSUB5000:GOTO310
260 Q$=T$(P):GOSUB100
270 IFA=1THENP=Y(P)
280 IFA=0THENP=N(P)
290 GOTO250
310 A$=T$(P):GOSUB150:T$=A$
315 GOSUB5000:PRINT"□":GOSUB7000:GOSUB5020:GOSUB5000
320 Q$="L'ELEMENTO A CUI STAI PENSANDO E'"+A$+" (SI/NO)":GOSUB100
330 IFA=1THENPRINT:PRINT:PRINT:GOTO335
332 IFA=0THENPRINT:PRINT:PRINT:GOTO342
335 GOSUB5000:GOSUB5020:PRINT:PRINT:GOSUB5000
337 PRINT"▌HO INDOVINATO !!!≡":GOSUB5000:PRINT:PRINT
338 GOSUB5020:FORBB=1TO1000:NEXTBB:GOTO450
342 GOSUB5000:GOSUB5020:PRINT:PRINT:PRINT:GOSUB5000
344 PRINT"▌CI RINUNCIO !!!≡":GOSUB5000:PRINT:PRINT:PRINT
346 GOSUB5020:GOSUB5000
350 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"DI QUALE ELEMENTO SI TRATTA";:INPUTN$
360 A$=N$:GOSUB150:GOSUB5000
362 PRINT"□":GOSUB7000:GOSUB5020:GOSUB5000:PRINT:PRINT
370 PRINT"IMMETTI UNA DESCRIZIONE CHE DISTINGUA";A$;" DA";T$:INPUTD$
372 GOSUB5000:PRINT:PRINT:GOSUB5020:GOSUB5000
380 Q$="E CIO' VALE ANCHE PER "+T$:GOSUB100
390 A$=T$(P):T$(P)=D$:T$(C+1)=A$:T$(C+2)=N$
400 IF A=1THENY(P)=C+1:N(P)=C+2
410 IF A=0THENY(P)=C+2:N(P)=C+1
420 Y(C+1)=0:N(C+1)=0:Y(C+2)=0:N(C+2)=0
425 GOSUB5000:PRINT:PRINT:GOSUB5020:GOSUB5000:PRINT
430 C=C+2
450 A=INT(C/2)+1
460 PRINT:PRINT:PRINT"ADESSO CONOSCO ";A;" DIVERSI ELEMENTI!"
465 GOSUB5000:PRINT:PRINT:GOSUB5020:GOSUB5000
470 GOTO76
1000 POKE53280,0:POKE53281,0
1010 PRINT:PRINT:PRINTSPC(5)"≡▌LUCA & GABRIELE PRESENTANO:":PRINT:PRINT
1020 PRINT"≡"SPC(7)"▒▒▒▒▒▒"SPC(3)"▒▒▒▒▒▒"SPC(3)"▒▒▒▒▒▒"
1030 PRINT"≡"SPC(7)"▒"SPC(8)"▒"SPC(8)"▒"SPC(4)"▒"
1040 PRINT"≡"SPC(7)"▒"SPC(8)"▒"SPC(8)"▒"SPC(4)"▒"
1050 PRINT"≡"SPC(7)"▒"SPC(8)"▒"SPC(8)"▒"SPC(4)"▒"
1060 PRINT"≡"SPC(7)"▒"SPC(8)"▒"SPC(8)"▒"SPC(4)"▒"
1070 PRINT"≡"SPC(7)"▒▒▒▒▒▒"SPC(3)"▒"SPC(8)"▒"SPC(4)"▒"
```

```
1080 PRINT"▮"SPC(7)"▒"SPC(8)"▒"SPC(8)"▒"SPC(4)"▒"
1090 PRINT"▮"SPC(7)"▒"SPC(8)"▒"SPC(2)"▒▒▒"SPC(3)"▒"SPC(4)"▒"
1100 PRINT"▮"SPC(7)"▒"SPC(8)"▒"SPC(4)"▒"SPC(3)"▒"SPC(4)"▒"
1110 PRINT"▮"SPC(7)"▒"SPC(8)"▒"SPC(4)"▒"SPC(3)"▒"SPC(4)"▒"
1120 PRINT"▮"SPC(7)"▒▒▒▒▒▒"SPC(3)"▒▒▒▒▒▒"SPC(3)"▒▒▒▒▒▒"
1130 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINTSPC(1)"▮PROGRAMMA EURISTICO PER MICRO COMPUTER
■"
1132 FORA=1TO2000:NEXTA
1135 PRINT:PRINTSPC(5)"VUOI LE ISTRUZIONI (SI/NO)";:INPUTBA$
1137 IFBA$="NO"ORBA$="N"THENRETURN
1140 IFBA$="SI"ORBA$="S"THEN1150
1145 GOTO1135
1150 PRINT"▯":GOSUB7000
1160 PRINT:PRINT:PRINTSPC(11)"***ISTRUZIONI***"
1170 PRINT:PRINT:PRINT
1180 PRINT"▮EGO 1■ E' APPARENTEMENTE UN PROGRAMMA NEL QUALE IL COMPUTER ";
1185 PRINT"CERCA PER GIOCO DI INDOVINARE IL NOME DELL' ▮ELEMENTO■ ";
1190 PRINT"(ANIMALE,AUTO,ETC.) PENSATO DAL GIOCATORE, FACENDOGLI DOMANDE";
1200 PRINT" DEL TIPO: ▮-SA NUOTARE ?-■   ▮-SA VOLARE ?-■ E COSI' VIA."
1205 PRINT:PRINT:PRINT
1210 PRINT"IL GIOCATORE PUO' RISPONDERE CON UN ▮SI■ O CON UN ▮NO■ ED IL COMPU";
1220 PRINT"TER, PASSO DOPO PASSO, CON UNA SORTA DI RAGIONAMENTO ARRIVA A ";
1230 PRINT"FORMULARE UN' IPOTESI."
1240 PRINT:PRINT:PRINT
1245 PRINTSPC(11)"▮PREMI UN TASTO▮"
1250 GETA$:IFA$=""THEN1250
1260 PRINT"▯":GOSUB7000
1265 PRINT:PRINT
1267 PRINTSPC(8)"***ISTRUZIONI/CONT.***"
1270 PRINT:PRINT
1280 PRINT"NEL CASO L' IPOTESI FORMULATA RISULTI ESSERE ERRATA, IL";
1285 PRINT" COMPUTER CHIEDERA' AL GIOCATORE QUALE SIA LA RISPOSTA";
1290 PRINT" ESATTA E GLI DOMANDERA' INOLTRE DI FORNIRGLI UNA   ▮DEFINIZIONE■ ";
1295 PRINT"CHE DISTINGUA L'ELEMENTO DA LUI IPOTIZZATO DA QUELLO ESATTO, ";
1300 PRINT"IN MANIERA TALE DA NON INCORRERE PIU' IN FUTURO NELLO STESSO ";
1305 PRINT" ERRORE."
1310 PRINT:PRINT
1320 PRINT"PARTICOLARE INTERESSANTE DEL PROGRAMMA IN QUESTIONE E' ALTRESI' IL ";
1330 PRINT"FATTO CHE IL COMPUTER E' IN GRADO DI PARLARE DI UN QUALSIVOGLIA ";
1340 PRINT"▮ARGOMENTO■, A SCELTA DEL GIOCATORE"
1345 PRINT:PRINT
1347 PRINTSPC(11)"▮PREMI UN TASTO▮"
1349 GETA$:IFA$=""THEN1349
1350 PRINT"▯":GOSUB7000
1360 PRINT:PRINT
1370 PRINTSPC(8)"***ISTRUZIONI/CONT.***"
1380 PRINT:PRINT:PRINT
1390 PRINT"ED HA LA POSSIBILITA' ";
1400 PRINT"DI MEMORIZZARE IL PUNTO AL QUALE E' GIUNTA LA ";
1410 PRINT"CONVERSAZIONE CON L' UTENTE, OSSIA DI ▮RICORDARE PER SEMPRE■ CIO'";
1420 PRINT" CHE HA APPRESO."
1430 PRINT:PRINT:PRINT
1440 PRINT"▮EGO 1■ E' IN EFFETTI, PUR NELLA SUA SEMPLICITA', UN ▮PROGRAMMA ";
1450 PRINT"EURISTICO■, OSSIA UN PROGRAMMA CAPACE DI MIGLIORARE LE PROPRIE ";
1460 PRINT"PRESTAZIONI COL PROGREDIRE DEL PROPRIO FUNZIONAMENTO."
1470 PRINT:PRINT:PRINT
1480 PRINTSPC(11)"▮PREMI UN TASTO▮"
1490 GETA$:IF A$=""THEN1490
1500 PRINT"▯":GOSUB7000
1510 PRINT:PRINT
1520 PRINTSPC(8)"***ISTRUZIONI/CONT.***"
1530 PRINT:PRINT:PRINT
1540 PRINT"O PER DIRLA CON PAROLE, PIU' SEMPLICI, MA FORSE FUORVIANTI, ";
1550 PRINT"UN PROGRAMMA CAPACE DI ▮FARE E RICORDARE ESPERIENZE■ E QUINDI DI";
1560 PRINT" IMPARARE."
1570 PRINT:PRINT:PRINT
1580 PRINT"L' ▮INTELLIGENZA ARTIFICIALE■ DI CUI DA' PROVA LA MACCHINA NEL ";
1590 PRINT"CORSO DELLO SVOLGIMENTO DEL PROGRAMMA DERIVA INTERAMENTE DALL' ";
1600 PRINT"AVER BASATO IL NUCLEO CENTRALE DEL PROGRAMMA IN QUESTIONE SU DI ";
1610 PRINT"UN SEMPLICE MA EFFICACISSIMO ▮ALBERO DELLA CONOSCENZA■."
```

```
1620 PRINT:PRINT
1630 PRINTSPC(11)"▓PREMI UN TASTO■"
1640 GETA$:IFA$=""THEN1640
1650 PRINT"♫":GOSUB7000
1660 PRINT:PRINT
1670 PRINTSPC(8)"***ISTRUZIONI/CONT.***"
1680 PRINT:PRINT:PRINT
1690 PRINT"IL PROGRAMMA CHE INIZIALMENTE, NON HA NESSUNA CONOSCENZA, SVOLGE ";
1700 PRINT"IL SUO ▓RAGIONAMENTO■ SEGUENDO UN ▓SENTIERO■ TRACCIATO IN BASE ";
1710 PRINT"ALLA COMBINAZIONE DELLE INFORMAZIONI FORNITE, GIORNO DOPO GIORNO,";
1720 PRINT" DAI VARI GIOCATORI."
1722 PRINT:PRINT
1725 PRINT"(IL PROGRAMMA E' STATO DIMENSIONATO PER ▓APPRENDERE■ UN MASSIMO ";
1728 PRINT"DI ▓2000■ NUOVE UNITA' TRA ELEMENTI E DESCRIZIONI)."
1730 PRINT:PRINT
1740 PRINTSPC(5)"▓PREMI UN TASTO PER INIZIARE■"
1750 GETA$:IFA$=""THEN1750
1760 RETURN
2900 GOSUB7000:GOSUB5020
2910 FORBB=1TO500:NEXTBB:PRINT:PRINT
2920 PRINT"CIAO, SONO ▓COMMODORE 64■ !"
2925 GOSUB5000
2930 PRINT:PRINT:PRINT"SONO FELICE CHE TU VOGLIA GIOCARE UN PO' CON ME."
2935 GOSUB5000
3000 PRINT:PRINT:PRINT"QUALE ARGOMENTO HAI SCELTO COME BASE DEL NS. GIOCO ";
3010 PRINT"(ANIMALI, AUTOMOBILI, ETC.)  ";:INPUTAA$
3011 GOSUB5000
3012 PRINT:PRINT:PRINT"BENISSIMO: ";AA$
3013 GOSUB5000
3015 PRINT:PRINT
3020 PRINT"ABBIAMO GIA' PARLATO DI QUESTO ARGOMENTO INSIEME (SI/NO)";:INPUTAB$
3030 IFAB$="SI"ORAB$="S"THEN3150
3040 IFAB$="NO"ORAB$="N"THEN3045
3042 GOTO3020
3045 GOSUB5000:PRINT"♫":GOSUB7000:GOSUB5020
3050 PRINT:PRINT"DIMMI ALLORA IL NOME DI ▓DUE ELEMENTI■ APPARTENENTI ";
3055 PRINT"ALL' ARGOMENTO IN QUESTIONE ED INTRODUCI ALTRESI' UNA ";
3060 PRINT"▓DESCRIZIONE■ CHE PERMETTA DI DISTINGUERLI CON CERTEZZA."
3061 GOSUB5000:PRINT:PRINT
3062 PRINT"TRA GLI ELEMENTI INTRODUCI PER PRIMO QUELLO PER IL QUALE LA ";
3064 PRINT"▓DESCRIZIONE■ DA TE PENSATA IMPLICA COME RISPOSTA UN ▓SI■ "
3065 GOSUB5000
3066 PRINT:PRINT
3067 PRINT"(ES: DESCRIZIONE DISTINTIVA = ▓VIVE NELL'ACQUA■ : INTRODURRE ";
3068 PRINT"PRIMA L' ELEMENTO = ▓FOCA■, POI L' ELEMENTO = ▓LEONE■)."
3070 GOSUB5000:PRINT:PRINT
3072 PRINT"LA ▓DESCRIZIONE■ IN QUESTIONE DEVE ESSERE SEMPRE ▓IN POSITIVO■ (";
3075 PRINT"ES: -▓VOLA■- E NON -▓NON VOLA■-)."
3076 GOSUB5000:GOSUB5040
3078 GOSUB5000:PRINT"♫":GOSUB7000:GOSUB5020
3080 PRINT:PRINT
3082 PRINT"INTRODUCI ▓ELEMENTI■ E ▓DESCRIZIONE■:"
3084 GOSUB5000:PRINT:PRINT:PRINT
3086 PRINT"▓ELEMENTO 1■: ";:INPUTT$(2)
3090 PRINT:PRINT:PRINT
3095 PRINT"▓ELEMENTO 2■: ";:INPUTT$(3)
3097 PRINT:PRINT:PRINT
3100 PRINT"▓DESCRIZIONE■: ";:INPUTT$(1)
3105 GOSUB5000:PRINT:PRINT:PRINT:GOSUB5020:GOSUB5000:PRINT:GOSUB5040
3110 Y(1)=2:N(1)=3:Y(2)=0:N(2)=0:Y(3)=0:N(3)=0:C=3
3120 RETURN
3150 PRINT"♫":GOSUB7000:GOSUB5020:GOSUB5000:PRINT:PRINT:PRINT
3160 PRINT"INTRODUCI IL DISCO CON L'ARCHIVIO."
3162 GOSUB5000
3165 PRINT:PRINT:PRINT"VADO A RIVEDERE IL PUNTO ";
3170 PRINT"AL QUALE AVEVAMO LASCIATO LA NS. CONVERSAZIONE."
3180 GOSUB5000:PRINT:PRINT:PRINT:GOSUB5020:GOSUB5000:PRINT:PRINT:PRINT
3190 GOSUB5040
3210 OPEN15,8,15:OPEN1,8,2,"0:"+AA$+",S,R"
3211 INPUT#15,TS
```

```
3212 IFTS=50THENCLOSE1:CLOSE15:GOTO6100
3213 IFTS=62THENCLOSE1:CLOSE15:GOTO6000
3214 IFTS=74THENCLOSE1:CLOSE15:GOTO6100
3215 INPUT#1,C
3220 FORAH=1TOC
3230 INPUT#1,Y(AH),N(AH),T$(AH)
3240 NEXTAH
3260 CLOSE1
3265 CLOSE15
3270 FORBB=1TO1500:NEXTBB
3280 C=C:RETURN
4000 PRINT"□":GOSUB7000:GOSUB5020:GOSUB5000:PRINT:PRINT:PRINT
4010 PRINT"INTRODUCI IL DISCO CON L'ARCHIVIO."
4015 GOSUB5000:PRINT:PRINT
4020 PRINT"PROCEDO ALLA MEMORIZZAZIONE DI TUTTO      CIO' CHE HO APPRESO."
4030 GOSUB5000:PRINT:PRINT:PRINT:GOSUB5020:GOSUB5000
4035 PRINT:PRINT:PRINT:GOSUB5040
4040 OPEN1,8,2,"@0:"+AA$+",S,W"
4050 PRINT#1,CCHR$(13)
4060 FORAH=1TOC
4070 PRINT#1,Y(AH)CHR$(13)N(AH)CHR$(13)T$(AH)CHR$(13)
4080 NEXTAH
4090 CLOSE1
4100 FORBB=1TO4000:NEXTBB
4102 PRINT"□":GOSUB7000:GOSUB5020:GOSUB5000
4103 FORBB=1TO4:PRINT"⊠":NEXTBB
4105 PRINT"VUOI ▨FAR RIPARTIRE■ IL PROGRAMMA: "::INPUTBF$
4106 IFBF$="SI"ORBF$="S"THEN70
4108 IFBF$="NO"ORBF$="N"THEN4115
4110 GOTO4105
4115 GOSUB5000:FORBB=1TO4:PRINT"⊠":NEXTBB:PRINT:GOSUB5020:GOSUB5000
4120 PRINT"□":GOSUB7000:GOSUB5020:GOSUB5000:PRINT:PRINT:PRINT
4130 PRINT"E' STATO UN PIACERE ▨IMPARARE■ TANTE COSE, ARRIVEDERCI.";
4135 GOSUB5000
4140 FORBB=1TO3:PRINT"⊠":NEXTBB
4150 PRINTSPC(4)"⊠▨BY LUCA E GABRIELE MARUCCHI '84.■□"
4160 FORBB=1TO6:GOSUB7000:GOSUB7050:NEXTBB
4170 FORBB=1TO3:PRINT"⊠":NEXTBB
4180 GOSUB5020:RETURN
5000 FORBB=1TO700:NEXTBB:RETURN
5020 FORBB=1TO40:PRINT"▓";:NEXTBB
5030 RETURN
5040 PRINT:PRINTSPC(12)"▮PREMI UN TASTO□"
5050 GETA$:IFA$=""THEN5050
5060 RETURN
5100 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:RETURN
6000 PRINT"□":GOSUB7050:GOSUB5020:GOSUB5000:PRINT:PRINT
6010 PRINT"IL DISCO CHE HAI INSERITO NEL ▨DRIVE■ NON CONTIENE ALCUNA ";
6020 PRINT"INFORMAZIONE RELATIVA A: ▨";AA$;"■"
6030 GOSUB5000:PRINT:PRINT:GOSUB5020:GOSUB5000:PRINT:PRINT:PRINT
6040 PRINT"CONTROLLA SE SI TRATTA DEL ▨DISCO ESATTO■."
6050 GOSUB5000:PRINT:PRINT:GOSUB5020:GOSUB5000
6060 PRINT:PRINT:GOSUB5040:PRINT"□":GOTO2900
6100 PRINT"□":GOSUB7050:GOSUB5020:GOSUB5000:PRINT:PRINT
6110 PRINT"IL ▨DRIVE■ NON E' IN CONDIZIONI DI LAVORA RE.";
6130 GOSUB5000:PRINT:PRINT:GOSUB5020:GOSUB5000:PRINT:PRINT:PRINT
6140 PRINT"CONTROLLA SE IL ▨DISCO■ E' REGOLARMENTE INSERITO, O SE VI E'";
6145 PRINT"QUALCHE ALTRO FATTORE CHE NE CONDIZIONA NEGATIVAMENTE IL ";
6147 PRINT"FUNZIONAMENTO."
6150 GOSUB5000:PRINT:PRINT:GOSUB5020:GOSUB5000
6160 PRINT:PRINT:GOSUB5040:PRINT"□":GOTO2900
7000 POKE54296,15:POKE54277,0:POKE54278,247
7010 POKE54276,17:POKE54273,40:POKE54272,0
7020 FORT=1TO100:NEXTT:POKE54276,16:RETURN
7050 POKE54296,15:POKE54277,45:POKE54278,165
7060 POKE54276,33:POKE54273,6:POKE54272,5
7070 FORT=1TO200:NEXTT:POKE54276,32:POKE54273,0:POKE54272,0:RETURN

READY.
```

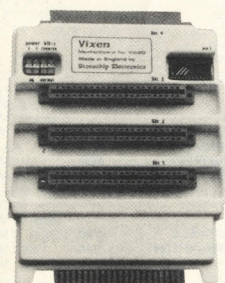
# DAI MEMORIA AL TUO VIC-20

VIXEN SWITCHABLE 16K RAM

## CON QUESTA CARTRIDGE POTRAI ESPANDERE LA MEMORIA DEL TUO VIC-20 COME VORRAI: 3K-8K-16K

Progettata e prodotta in Inghilterra dalla Stonechip Electronics questa cartuccia, tramite il semplice posizionamento di microswitch, ti consente un ampliamento differenziato della **RAM: 3K o 8K o 16K,** secondo quanto richiede il programma che devi far girare. I **contatti placcati in oro,** assicurano una lunga durata a questa cartridge che darà nuova vita al tuo VIC-20. Un prezzo introvabile e **garanzia per 6 mesi.**

## PROGRAMMERS AID CARTRIDGE

Questa cartuccia aggiunge ben **19 comandi** al tuo **VIC-20:** renumber, autoline, edit, sound, cursor, block, delete .... e altri. E' un prodotto della Stonechip Electronics con **6 mesi di garanzia** integrale.

## MODULO DI ESPANSIONE PER VIC-20

Questo modulo di espansione differenziata, prodotto dalla Stonechip Electronics, ti consente di **utilizzare contemporaneamente** (posizionando i microswitch di cui é dotato) da **2** a **4 cartridges.** Aggiunge inoltre alla **ROM 4K.** Inserendo con l'espansione Vixen 16K Ram una espansione standard di 8K si ottengono ben **24K RAM.** E' anche dotato di una presa per collegare un ulteriore modulo di espansione. Garanzia 6 mesi.

## SENSAZIONALE PREZZO PER CARTRIDGES COMMODORE VIC-20

**Scegli i videogiochi che preferisci a sole 7.350 Lire + iva**
1901 Avenger - 1907 Jupiter lander - 1910 Rat race - 1912 Mole attack - 1913 Ride on Fort Knox - 1914 Adventureland 1915 Pirate cove - 1918 Voodoo castle - 1919 Sargon chess II - 1922 Cosmich cruncher - 1923 Gorf - 1924 Omega race

# PER IL TUO COMMODORE-16 UN'ESPANSIONE RAM DI 16K

La consueta qualità e affidabilità della Stonechip Electronics per questa cartridge, che potenzia il tuo C-16. Garanzia integrale di sei mesi.

## 50 FANTASTICI VIDEOGIOCHI 50 PER VIC-20 O CBM-64

Registrati su nastro, della software-house inglese Cascade Games, all'**inverosimile prezzo** di sole **Lire 25.000 + IVA !!**

## LIGHT PEN PER VIC-20 E C-64

Un altro prodotto della Stonechip Electronics, dall'ottima stabilità e buona risoluzione verticale / orizzontale. Completa di cassetta programmi. Garanzia di sei mesi.

**AL NUOVO PREZZO DI LIRE 47.500 + iva**

## BROTHER EP 44

Macchina da scrivere portatile elettronica a rete e batteria. Interfacciata come **stampante per VIC-20 e CBM-64** (12 caratteri al secondo, quality letter). Ha tutte le funzioni di una macchina da scrivere professionale: display di 16 caratteri, memoria di 2K, centratura automatica titoli, sottolineatura automatica, allineamento a destra, tabulazione, delete, insert. E' inoltre dotata di interfonico e puo' essere utilizzata come una telescrivente. Garanzia italiana (assistenza regionale).

**OFFERTA SPECIALE A LIRE 649.000 + iva**

## SHARP

**POCKET COMPUTER SCIENTIFIC PC-1401**

Pocket computer con calcolatrice scientifica (59 funzioni) incorporata, collegabile con stampante e registratore. Programmabile con un BASIC esteso (18 comandi predefiniti), che si trova nella ROM di 40K. RAM di 4,2K. Visore a 16 caratteri. Garanzia italiana.

**PREZZO STRAORDINARIO DI LIRE 225.000 + iva**

**UN OMAGGIO A CHI ORDINA ALMENO DUE ARTICOLI**

Spett.le **APCO s.r.l. - Cas. Post. 239 - 10015 IVREA (To)**

desidero ricevere quanto da me contrassegnato con X. Pagheró direttamente al postino gli importi qui elencati, che sono comprensivi di IVA e di spese di imballo e contrassegno.

- ☐ Vixen Switchable 16K RAM — a L. 87.000
- ☐ Programmer Aid Cartridge — a L. 48.000
- ☐ Modulo di espansione per VIC-20 — a L. 75.000
- ☐ Cartridges VIC-20 cod. .......... cadauna — a L. 9.000
- ☐ Espansione di memoria per Commodore-16 — a L. 89.000
- ☐ 50 videogiochi per ☐ VIC-20 ☐ CBM-64 — a L. 30.000
- ☐ Light Pen. per VIC-20 e C-64 — a L. 57.000
- ☐ Brother EP44 — a L. 767.000
- ☐ Sharp PC-1401 — a L. 267.000

Contributo fisso spese postali — L. 3.000

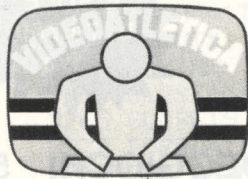
☐ Non acquisto nulla ma desidero ricevere i Vostri cataloghi

Nome e Cognome ____________________

Via ____________________

Città ____________________ CAP. ________

data ____________ firma ____________________

# LA PAGINA DELLE GARE

# A.I.V.A. SCOREBOARD
## La classifica dei Record

Legenda della colonna "NOTE"

- V = Nuovo Videogioco
- N = Nuovo Record
- C = Record documentato da un centro accreditato A.I.V.A.
- R = Record documentato da un responsabile dell'AIVA (o in una manifestazione ufficiale)
- F = Record Documentato da una foto

Anno nuovo, vita nuova: infatti anche se il numero che state leggendo porta la data di aprile, contiene record che sono stati selezionati in base a una nuova regola introdotta all'inizio del 1986.
In base a questa regola, i record documentati con una FOTO possono essere superati SOLO con record documenti da un'altra FOTO; in particolare adesso ci sono tre livelli di documentazione:
1°: RECORD CON FOTO
2°: RECORD IN UN CENTRO ACCREDITATO AIVA
3°: RECORD CON SOLO IL TAGLIANDO
Esempio pratico: se per un gioco arrivano un record, di 1.000.000 con solo il tagliando, un record di 800.000 di un Centro Accreditato e uno di 600.000 con foto (da un privato o da un Centro Accredito è lo stesso), verrà accettato quest'ultimo anche se è il più basso.
Per quanto riguarda la lotta tra i Centri Accreditati, sta assumendo toni sempre più accesi: il LAS VEGAS mantiene il primo posto con 26 record, nonostante abbia rischiato molto per colpa del CHIP'S GAME, che si è portato a sole due lunghezze (24 record), mentre il NEW YORK GAME insegue da presso con 22 record; più staccati seguono lo STREET GAMES con 15 re-

File: AIVA SCOR. VG35 — Prospetto: MEG I — Pagina 1 — 30-1-1986
File: AIVA SCOR. VG35 — Prospetto: MEG II — Pagina 1 — 30-1-1986

| GIOCO | REC.ITAL. | NOTE | GIOCATORE | C. ACCR. AIVA | CITTA' (PR) | DATA | TWIN GALAXIES | PLAYER | STATE | REC. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AMBUSH | 591.150 | F | ALBERTO ZIN | | GRADO (GO) | 9 Giu 84 | - | | | VG 13 |
| AMIDAR | 3.325.980 | C N | ROBERTO CARNIATO | LAS VEGAS | TREVISO | 29 Dic 85 | 18.201.000 | JOE BARRET | USA | VG 11 |
| BANK PANIC | 9.999.999 | C | ALESSANDRO GIURIATO | LAS VEGAS | TREVISO | 5 Mar 85 | - | | | - |
| | 9.999.999 | C | ANDREA MARCHIORI | LAS VEGAS | TREVISO | 1 Ott 85 | | | | |
| BARADUKE | 34.660 | C N | FLAVIO PINTONELLO | PUBLIGAME | MEJANIGA CAD. (PD) | 30 Dic 85 | - | | | VG 35 |
| BEN BERO BEH | 397.210 | C V | ALESSANDRO FASCINA | PUBLIGAME | MEJANIGA CAD. (PD) | 20 Dic 85 | - | | | - |
| BLASTER | - | | | | | | - | | | VG 20 |
| BOGGY 84 | 435.350 | | LUCA MOGNI | | PAVIA | 8 Set 84 | - | | | VG 18 |
| BOMB JACK | 66.896.260 | F N | ENRICO ZANETTI | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 3 Gen 86 | - | | | VG 19 |
| BOOMERANG | 84.140 | R | STEFANO BRUSASCA | | TORINO | 8 Set 85 | - | | | VG 31 |
| BUCK ROGERS | 624.684 | | CARLO DURANTE | | BRESCIA | | 1.016.495 | KELLY REENAN | USA | - |
| BUGGY CHALLENGE | 163.843 | | PAOLO RUBAGOTTI | | BRESCIA | 15 Ago 85 | - | | | - |
| BUMP'N'JUMP | 2.429.540 | F | MARCO DONADIO | | ROMA | 5 Ott 84 | 1.971.000 | MIKE TERNASKY | USA | VG 5 |
| BURGER TIME | 4.059.350 | C | MAURIZIO ZANATTA | LAS VEGAS | TREVISO | 14 Lug 84 | 5.882.950 | DARREN KENNEY | USA | VG 15 |
| CARNIVAL | - | | | | | | 221.780 | DAVID SCHOOLING | USA | VG 2 |
| CENTIPEDE | - | | | | | | 16.384.547 | JIM SCHNEIDER | USA | VG 9 |
| CHEYENNE | 6.335.550 | C | LUCA DOSSENA | NEW YORK GAME | MILANO | 10 Ott 85 | - | | | - |
| CHINESE HEROE | 2.828.000 | C | ALBERTO ZANETTI | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 5 Lug 85 | - | | | - |
| CIRCUS CHARLIE | 999.990 | | ALESSANDRO LAINI | | BRESCIA | 4 Dic 84 | - | | | VG 16 |
| | 999.990 | F | MAURILIO PINTUS | | ORISTANO | 6 Nov 84 | | | | |
| | 999.990 | C | LORENZO GRANDE | LAS VEGAS | TREVISO | 25 Mar 85 | | | | |
| | 999.990 | | GIUSEPPE STRANGIO | | REGGIO CALABRIA | 12 Apr 85 | | | | |
| CITY CONNECTION | | | | | | | | | | - |
| (POINTER) | 860.600 | C N | GIANLUCA CARUSO | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 27 Gen 86 | - | | | |
| (RUNNER) | 7.505 | R | MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 30 Set 85 | - | | | |
| COMMANDO | 2.001.700 | F | FABRIZIO CARTECHINI | | P. S. GIORGIO (AP) | 12 Ago 85 | - | | | VG 32 |
| CRAZY RALLY | 280.250 | | STEFANO MUFFOLINI | | BRESCIA | 20 Apr 85 | - | | | VG 31 |
| CRUSH ROLLER | 2.514.100 | | GIUSEPPE FIORIDO | | S. VITO TAGL. (PN) | 27 Giu 84 | 2.123.840 | THOMAS CARVER | USA | VG 10 |
| CRYSTAL CASTLE | 842.427 | F | ANTONIO MERLINO | | S. GIOV. ROT. (FG) | 29 Mar 85 | 846.547 | ERIC GINNER | USA | - |
| DEFENDER | - | | | | | | 79.976.975 | CHRIS HOFFMAN | USA | VG 7 |
| DIG DUG | - | | | | | | 4.129.600 | KEN ARTHUR | USA | VG 6 |
| DIG DUG II | 469.700 | | PAOLO SALTARELLI | | FORLI' | 5 Nov 85 | - | | | - |
| DOG FIGHT ACROBATIC | 1.445.050 | F | ANTONIO COLANGELO | STREET GAMES | SENAGO (MI) | 17 Lug 85 | - | | | - |
| DO! RUN RUN | 2.200.710 | F N | LUCA DOSSENA | NEW YORK GAME | MILANO | 18 Gen 86 | - | | | VG 33 |
| DONKEY KONG | 643.100 | F | ANDREA NOCENTI | | BOLOGNA | 24 Ago 84 | 874.300 | BILL MITCHELL | USA | VG 1 |
| DONKEY KONG JR. | 309.600 | F | ROBERTO TAMMARO | | TORINO | 17 Giu 85 | 1.259.300 | CALVIN FRAMPTON | USA | VG 2 |
| DONKEY KONG 3 | 460.100 | R | VITTORIO MANGIAFICO | | MILANO | 11 Feb 85 | - | | | VG 21 |
| DRAGON BUSTER | 4.035.250 | C N | FAUSTO GIROLA | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 26 Dic 85 | - | | | - |
| DRAGON'S LAIR | 975.513 | F | DINO BATTANOLI | | MESTRE (VE) | 7 Mag 85 | 558.724 | JUD BOONE | USA | VG 17 |
| ELEVATOR ACTION | 104.750 | | ANDREA MUSUMECI | | BRESCIA | 4 Ago 85 | - | | | - |
| EQUITES | 9.999.999 | | GENNARO D'ANGELO | | BRESCIA | 2 Set 85 | - | | | - |
| ESH'S AURUNMILLA | 807.000 | C | LUCA SANTORSOLA | NEW YORK GAME | MILANO | 15 Mag 85 | - | | | - |
| ESPIAL | 3.760.000 | | RICCARDO PADOLECCHIA | | BRESCIA | 4 Lug 85 | - | | | - |
| EXCITING HOUR | 839.000 | C | LUCA SANTORSOLA | NEW YORK GAME | MILANO | 7 Dic 85 | - | | | - |
| EXCITING SOCCER | 999.990 | C | TERENZIO CARRARO | LAS VEGAS | TREVISO | 27 Ago 85 | - | | | VG 16 |
| EXED EXES | 1.320.800 | F | ROBERTO PICELLI | | ALTAVILLA (VI) | 12 Mag 85 | - | | | - |
| EXERION | 3.679.100 | C | GIORGIO BONETTI | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 18 Giu 85 | - | | | VG 21 |
| EXPLORER | - | | | | | | - | | | VG 24 |
| EYES | 7.459.400 | R | MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 6 Set 83 | 23.222.320 | ROOGIE ELLIOT | USA | VG 3 |
| FIREFOX (3.000) | 152.513 | C V | LUCA DOSSENA | NEW YORK GAME | MILANO | 20 Gen 86 | - | | | - |
| FIREFOX (6.000) | 324.340 | C V | LUCA DOSSENA | NEW YORK GAME | MILANO | 20 Gen 86 | - | | | |
| FIREFOX (9.000) | 428.146 | C | LUCA SANTORSOLA | NEW YORK GAME | MILANO | 10 Mag 85 | - | | | |
| FIREFOX (PRO) | 713.240 | | ALESSANDRO BRIANTI | | MERANO (BZ) | 25 Gen 85 | - | | | |
| FLASHGAL | 1.056.100 | C N | FLAVIO PINTONELLO | PUBLIGAME | MEJANIGA CAD. (PD) | 22 Dic 85 | - | | | - |
| FLICKY | 14.854.690 | C N | MASSIMO COLOMBO | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 20 Dic 85 | - | | | - |
| FLY BOY | 162.020 | F | GUALBERTO CARRARA | | FIRENZE | 30 Lug 85 | - | | | - |
| FROGGER | 94.320 | C | ENRICO ZANETTI | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 28 Lug 84 | 442.330 | MARK ROBICHEK | USA | VG 1 |
| GALAGA | 7.301.490 | | STEFANO CAVALLUCCI | | MELDOLA (FO) | 18 Set 84 | 22.222.630 | LLOYD DAHLING | USA | VG 8 |
| GALAXY RANGER (1 PLAY) | 64.380 | R | RODOLFO PONTOLILLO | | MILANO | 9 Set 84 | - | | | - |
| GAPLUS | 1.393.200 | | DENNIS GORI | | IGEA MARINA (FO) | 20 Ago 85 | - | | | VG 28 |
| GHOSTS'N GOBLINS | 2.036.900 | F N | PIERLUIGI SCARCILIA | NEW YORK GAME | MILANO | 23 Dic 85 | - | | | VG 34 |
| GIMME A BREAK | 146 | C | LUCA SANTORSOLA | NEW YORK GAME | MILANO | 10 Dic 85 | - | | | VG 33 |
| GREEN BERET | 154.150 | C V | MASSIMO DOATI | STREET GAMES | SENAGO (MI) | 20 Gen 86 | - | | | - |
| GULIVAN | 62.350 | C V | FRANCESCO IORIO | PUBLIGAME | MEJANIGA CAD. (PD) | 13 Gen 86 | - | | | - |
| GUN SMOKE | 996.300 | C V | MATTEO TRANI | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 26 Gen 86 | | | | |
| GUZZLER | 3.049.590 | | MASSIMO GASPARI | | BRESCIA | 24 Giu 84 | 431.180 | MIKE KLUG | USA | - |
| GYRODINE | - | | | | | | - | | | VG 24 |
| GYRUSS | 36.210.000 | | GIUSEPPE CARLINO | | BORGARO (TO) | 6 Nov 84 | 28.015.900 | DAVE WISSMAN | USA | VG 11 |
| HOLE LAND | 1.006.500 | R | LUCA DOSSENA | | MILANO | 7 Dic 85 | - | | | - |
| HUNCH BACK | 478.700 | F | ROBERTO PICELLI | | ALTAVILLA (VI) | 29 Set 84 | - | | | - |
| HYPER OLYMPIC | | | | | | | | | | VG 15 |
| (SOLO JOYS./1 M) | 90.210 | F | MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 10 Lug 84 | - | | | |
| (JOYS.+PULS.) | 1.856.290 | F | UGO MINGUZZI | | RAVENNA | 15 Ago 84 | - | | | |

# LA PAGINA DEI RECORD

## Le cinque regole per entrare NELL'A.I.V.A. SCOREBOARD

**1** Ritagliare il tagliano in fondo alla rivista o fare delle fotocopie

**2** Fare un record in un video da bar.

**3** Compilare in stampatello il tagliando, completandolo con l'aiuto del gestore (e del noleggiatore), e convalidandolo con 3 firme.

**4** Fare due foto con il punteggio ben visibile, una della classifica e non del gioco normale (riprendere tutto lo schermo!), quando è necessario (controllare la colonna "note").

**5** Spedire a: A.I.V.A., Via Ariberto, 20 — 20123 Milano.

File: AIVA SCOR. VG35 — Prospetto: MEG I — Pagina 2 — 30-1-1986
File: AIVA SCOR. VG35 — Prospetto: MEG II — Pagina 2 — 30-1-1986

| GIOCO | REC.ITAL. | NOTE | GIOCATORE | C. ACCR. AIVA | CITTA' (PR | DATA | TWIN GALAXIES | PLAYER | STATE | REC. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| (JOYS.+PULS./1 M) | 96.080 | F | GIANLUCA GHEZZI | | MILANO | 19 Ago 85 | - | | | |
| (2 PULS./1 M) | 89.360 | R | LUCA SANTORSOLA | | MILANO | 27 Apr 85 | - | | | |
| (2 PULS./1 M/COPPIA) | 89.080 | R | SANTORSOLA/LOBIANCO | | MILANO | 25 Mar 85 | - | | | |
| (2 PULS.) | 3.402.950 | C | FABRIZIO BREDA | LAS VEGAS | TREVISO | 16 Nov 85 | - | | | |
| HYPER SPORTS | | | | | | | | | | VG 19 |
| (JOYS.+PULS.) | 457.190 | C | DAVIDE ROSSI | LAS VEGAS | TREVISO | 14 Ott 85 | - | | | |
| (JOYS.+PULS./COPPIA) | 386.550 | | SANTORSOLA/BANIGI | | MILANO | 20 Mag 85 | - | | | |
| (JOYS.+PULS./1 M) | 169.370 | F | PAOLO BANDINI | | FIRENZE | 6 Lug 85 | - | | | |
| I'M SORRY | 728.237 | C | LUCA MEDAGLIA | NEW YORK GAME | MILANO | 25 Ott 85 | - | | | - |
| INTREPID | 114.900 | C N | NICOLA IOSEFFI | LAS VEGAS | TREVISO | 18 Dic 85 | - | | | - |
| JACK RABBIT | 2.920.000 | | MASSIMIL. PELLEGRINI | | SAVONA | 23 Dic 84 | - | | | - |
| JOUST (NEW CHIP) | 454.500 | | MICHELE DI STEFANO | | TORINO | 30 Ott 84 | 101.192.900 | ROBERT GERHARDT | CANADA | VG 6 |
| JR. PAC-MAN | 55.500 | F | ROBERTO PICELLI | | ALTAVILLA (VI) | 25 Giu 85 | - | | | - |
| JUNGLE KING | 26.400 | C N | GIANLUCA CORVAGLIA | STREET GAMES | SENAGO (MI) | 18 Gen 86 | 1.510.220 | MICHAEL TORCELLO | USA | VG 2 |
| JUNO FIRST | 31.341.480 | C | ALBERTO ZANETTI | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 10 Ago 84 | - | | | VG 12 |
| KANGAROO | 71.700 | R | MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 4 Mar 85 | 921.800 | DAVID KIRK | USA | VG 4 |
| KARATE CHAMP 1 | 2.120.700 | F | STEFANO BRUSASCA | | MILANO | 26 Nov 85 | - | | | VG 23 |
| KARATE CHAMP 2 | 250.900 | C | LUCA SANTORSOLA | NEW YORK GAME | MILANO | 25 Ott 85 | - | | | VG 23 |
| KING OF BOXER | 4.736.000 | C N | MASSIMO GIRARDI | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 14 Gen 86 | - | | | VG 32 |
| KNOCK OUT | 386.500 | C N | MASSIMO BERETTA | STREET GAMES | SENAGO (MI) | 15 Gen 86 | - | | | - |
| KRULL | 401.260 | | MASSIMO CHAMPHIS | | TORINO | 11 Ago 84 | 11.165.570 | LEO DANIELS | USA | VG 14 |
| KUNG-FU MASTER | 637.560 | C | MASSIMO COLOMBO | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 1 Dic 85 | - | | | VG 28 |
| LADY BUG | 4.102.830 | | ALESSANDRO LAINI | | BRESCIA | 2 Lug 85 | 609.900 | BRIAN CALTON | USA | VG 3 |
| LE BAGNARD | 227.440 | C | ANTONIO ROSATI | STREET GAMES | SENAGO (MI) | 20 9 85 | - | | | - |
| LODE RUNNER | 999.999 | | EMANUELE LUBIANI | | BRESCIA | 15 Nov 84 | - | | | - |
| | 999.999 | | MASSIMO GASPARI | | BRESCIA | 15 Nov 84 | | | | |
| | 999.999 | | ALBERTO MANENTI | | BRESCIA | 3 Set 85 | | | | |
| MAD PLANETS | 212.545 | F N | LUCA DOSSENA | | MILANO | 25 Gen 86 | - | | | - |
| MAGMAX | 648.600 | C N | MASSIMO COLOMBO | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 12 Gen 86 | - | | | VG 30 |
| MARBLE MADNESS | 185.550 | F | MARCO MARQOCO | | GRADO (GO) | 29 Set 85 | | | | - |
| MARIO BROS | 1.376.000 | | MAURO RUOZI | | REGGIO EMILIA | 22 Ott 84 | - | | | VG 20 |
| MEGAZONE | 3.266.810 | C | RICCARDO CARIELLO | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 18 Giu 85 | - | | | VG 19 |
| METRO-CROSS | 744.800 | F | STEFANO BRUSASCA | | MILANO | 26 Nov 85 | - | | | VG 34 |
| MIKIE | 798.600 | C | LUCA SANTORSOLA | NEW YORK GAME | MILANO | 10 Mag 85 | - | | | VG 23 |
| MONEY MONEY | 4.064.500 | | IVAN VANONCINI | | BERGAMO | 28 Apr 84 | - | | | - |
| MONZA G.P. | 16.952 | R | MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 22 Feb 85 | - | | | - |
| MOON PATROL | 409.130 | | ANDREA RIMICCI | | ALBISOLA CAPO (SV) | 28 Giu 84 | 1.214.600 | MARK ROBICHEK | USA | VG 2 |
| MOTORACE U.S.A. | 3.612.200 | | ERMANNO SALARDI | | VERONA | 25 Ago 84 | 2.058.100 | LYLE HOLMAN | USA | VG 11 |
| MOTOS | 246.500 | C N | ALBERTO ZANETTI | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 27 Gen 86 | - | | | VG 33 |
| MOUSE TRAP | 19.650.250 | | MIRKO BRUNI | | NOVANTOLA (MO) | | 61.336.060 | BILL BRADHAM | USA | - |
| MR. DO! | 8.277.600 | | SEBAST. MICHELOTTI | | MARGINE CCP. (PT) | 7 Set 84 | - | | | VG 13 |
| MR. DO'S CASTLE | 923.320 | C | MAURIZIO ZANATTA | LAS VEGAS | TREVISO | 20 Nov 84 | 308.680 | YASUHIRO ODA | USA | - |
| MR. DO WILD RIDE | 130.524 | R | MASSIMO CHAMPHIS | | TORINO | 15 Giu 84 | - | | | - |
| MS. PAC-MAN | 249.860 | C N | GIORGIO BRENDAN | LAS VEGAS | TREVISO | 15 Gen 86 | - | | | VG 7 |
| NAUGHTY BOY | 10.928.510 | | PIERO PAGANI | | S.GIOV. PERS. (BO) | 1 Ago 84 | 5.354.060 | KIM FRENCH | CANADA | VG 18 |
| NIBBLER | 1.001.073.840 | F | ENRICO ZANETTI | | LEGNANO (MI) | 5 Set 84 | 1.000.042.270 | TIM MC. VEY | USA | VG 10 |
| NOVA 2001 | 296.450 | C | ILARIO CORSIN | STREET GAMES | SENAGO (MI) | 14 Nov 85 | - | | | - |
| PAC-LAND (DAL TRIP 1) | 485.520 | C N | LUCA DOSSENA | NEW YORK GAME | MILANO | 20 Dic 85 | - | | | VG 21 |
| PAC-LAND (DAL TRIP 5) | 1.093.450 | C | GIROLAMO LONGO | LAS VEGAS | TREVISO | 20 Mag 85 | - | | | |
| PAPERBOY | | | | | | | | | | - |
| (EASY STREET) | 100.314 | F N | MAURO TOIGO | LAS VEGAS | TREVISO | 3 Gen 86 | - | | | |
| (MIDDLE ROAD) | 141.925 | F N | MAURIZIO GIARDINA | NEW YORK GAME | MILANO | 4 Gen 86 | - | | | |
| (HARD WAY) | 251.144 | F N | MAURO TOIGO | LAS VEGAS | TREVISO | 5 Gen 86 | - | | | |
| (GRAND SLAM) | 457.351 | F N | MAURO TOIGO | LAS VEGAS | TREVISO | 5 Gen 86 | - | | | |
| PENGO | 539.710 | C | CARLO TAGLIABUE | STREET GAMES | SENAGO (MI) | 25 Nov 85 | 1.011.370 | RODNEY DAY | AUSTRALIA | VG 4 |
| PENGUIN-KUN WARS | 1.084.050 | C | ILARIO CORSIN | STREET GAMES | SENAGO (MI) | 5 Dic 85 | - | | | VG 31 |
| PICKIN | 158.830 | | MASSIMO GASPARI | | BRESCIA | 18 Mag 84 | - | | | - |
| PINBALL ACTION | 2.629.710 | C | ANTONIO COLANGELO | STREET GAMES | SENAGO (MI) | 4 Nov 85 | - | | | VG 32 |
| PINBO | 2.350.700 | C N | FABRIZIO BREDA | LAS VEGAS | TREVISO | 11 Dic 85 | - | | | - |
| PING PONG (SINGOLO) | 695.000 | C | ENRICO ZANETTI | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 27 Nov 85 | - | | | VG 31 |
| PIONEER BALLON | 123.700 | | MAX CREMAGNANI | | MONZA (MI) | 15 Apr 85 | - | | | - |
| PITFALL II | 70.008.000 | C | LUCA SANTORSOLA | NEW YORK GAME | MILANO | 5 Giu 85 | - | | | VG 27 |
| PIT'N'RUN | 272.650 | C | MASSIMO COLOMBO | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 5 Ott 85 | - | | | - |
| PLANET PROBE | 9.151.580 | C N | ANTONELLO CASTRIANI | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 23 Dic 85 | - | | | - |
| POLE POSITION | - | | | | | | - | | | VG 7 |
| POLE POSITION II | | | | | | | | | | VG 17 |
| (TEST-4 GIRI) | 65.870 | R | FEDERICO COMOLLI | | MILANO | 20 Feb 85 | - | | | |
| (FUJI-4 GIRI) | 63.200 | F | MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 6 Apr 85 | - | | | |
| (SUZUKA-4 GIRI) | 60.150 | F | MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 13 Giu 85 | - | | | |
| (SEASIDE-4 GIRI) | 60.060 | R | MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 17 Mag 85 | - | | | |
| POCYAN | 1.175.600 | R | BIAGIO BANIGI | | MILANO | 27 Feb 85 | - | | | VG 3 |
| POPEYE | 268.000 | | MARCO PADRONI | | ORISTANO | 15 Apr 84 | 1.232.250 | STEVE HARRIS | USA | VG 5 |
| PORTRAITS | - | | | | | | - | | | VG 12 |
| PRO SOCCER | 119.990 | R | FRANCESCO PANELLI | | MILANO | 21 Mag 85 | - | | | - |
| PUNCH OUT | 533.630 | F | LUCA SANTORSOLA | NEW YORK GAME | MILANO | 15 Mag 85 | - | | | VG 25 |
| Q* BERT | 10.556.350 | | FERRANTE LIO | | FALZE' TREV. (TV) | 19 Set 84 | 32.204.485 | MIKE LEE | CANADA | VG 5 |
| QIX | 76.196 | C | WALTER MATTIATO | STREET GAMES | SENAGO (MI) | 23 Apr 85 | 1.666.604 | BILL CAMDEN | USA | VG 2 |
| QUESTIONS TRIVIA | 2.245.900 | C V | MAURIZIO BASSI | PUBLIGAME | MEJANIGA CAD. (PD) | 17 Gen 86 | - | | | - |
| RETURN OF THE INVADERS | 1.500.000 | C | GIANLUCA TAGLIAFERRI | PUBLIGAME | MEJANIGA CAD. (PD) | 22 Ago 85 | - | | | VG 30 |
| RETURN OF THE JEDI | 749.170 | F | MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 20 Mar 85 | - | | | VG 26 |
| RF 2 | 217.880 | C V | LUCA SANTORSOLA | NEW YORK GAME | MILANO | 25 Gen 86 | - | | | VG 35 |
| RING FIGHTER | 1.367.520 | F | LUCA DOSSENA | | MILANO | 20 Mag 85 | - | | | VG 25 |
| RIO BRAVO | 3.493.000 | F | SIMONE PICELLI | | ALTAVILLA (VI) | 15 Feb 85 | - | | | - |
| ROAD FIGHTER | 1.486.310 | C | LUCA SANTORSOLA | NEW YORK GAME | MILANO | 25 Mag 85 | - | | | - |
| ROC'N ROPE | 487.760 | | ANTONIO D'AMBROSIO | | LADISPOLI (RM) | 10 Lug 84 | - | | | VG 9 |
| SAMURAI | 153.350 | R | LUCA DOSSENA | | MILANO | 28 Set 85 | - | | | VG 29 |
| SCION | 126.560 | F | MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 21 Nov 85 | - | | | - |
| SCORPION | 66.740 | | CLAUDIO POLVARA | | MAGGIANICO (CO) | 21 Ott 84 | - | | | - |
| SCRAMBLE | 279.170 | | FRANGIOTTO PULLE' | | S. LAZZ. SAV. (BO) | 8 Set 84 | - | | | VG 24 |
| SCRAMBLED EGG | - | | | | | | - | | | VG 10 |
| SEA FIGHTER POSEIDON | 128.350 | C V | ROBERTO MALVESTIO | PUBLIGAME | MEJANIGA CAD. (PD) | 23 Dic 86 | - | | | - |

cord e il PUBLIGAME, che comincia a prendere quota (11 record).

**PER LE FOTO...**

Per fotografare i vostri record vi consigliamo di munirvi di una reflex manuale, con la quale si possa regolare il tempo d'esposizione (non dovete usare tempi più brevi di 1/15, ma nemmeno troppo più lunghi, onde evitare sovrapposizioni di immagini), perché per poter usare una macchina a sviluppo istantaneo dovreste poter regolare contrasto e luminosità, cosa che potrete fare a casa vostra, ma difficilmente al bar.

È preferibile che facciate delle diapositive ; se invece preferite fare delle foto normali, mandate anche il negativo, onde evitare contestazioni.

**6° REGOLA: ANDARE IN UN CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A.**

Se le 5 regole per entrare nel nostro magico tabellone vi sembrano troppe, potete scavalcarle adottandone una sesta: andate in un Centro Accredito A.I.V.A. oppure convincete il gestore della vostra sala giochi (o Circolo, o bar, o...) a farla diventare un "CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A". Infatti diventare "CENTRO ACCREDITO A.I.V.A.". significa ricevere l'autorizzazione ufficiale ad omologare record, nonché ad affiliare nuovi adepti: in pratica la sala giochi diventa un "termine" dell'AIVA, offrendo così un servizio in più ai suoi clienti.

Per chi gioca tutto ciò si concretizza nella possibilità di giocare, realizzare record e farseli convalidare senza i problemi che sorgono solitamente (sia per ciò che riguarda la regolazione della macchina, sia per il gestore stesso).

Ecco quindi un'opportunità in più per isolare quei gestori che vogliono accaparrarsi i nostri consensi (eufemismo!) senza nel contempo offrirci dei servizi adeguati (macchine ben assortite – molte nuove e poche vecchie – comandi in ordine, regolazione non "tirata" ambiente salubre, ecc): basterà che i giocatori invoglino i gestori ad associarsi, semplicemente preferendo le sale già "in regola".

Per diventare CENTRO ACCREDITO A.I.V.A. bisogna versare un contributo forfettario annuale di L. 110.000 (centodiecimila) tramite vaglia postale intestato a"A.I.V.A. – Via Ariberto, 20 – 20123 MILANO".

Per ogni informazione rivolgersi alla sede dell'Associazione (tel. 02/8394177 – 8360720).

File: AIVA SCOR. VG35 — Prospetto: MEG I — Pagina 3 — 30-1-1986 | File: AIVA SCOR. VG35 — Prospetto: MEG II — Pagina 3 — 30-1-1986

| GIOCO | REC.ITAL. | NOTE | GIOCATORE | C. ACCR. AIVA | CITTA' (PR) | DATA | TWIN GALAXIES | PLAYER | STATE | REC. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SENIYO | 133.300 | | FRANCESCO FRATI | | CAMPI BIS. (FI) | 6 Set 84 | - | | | - |
| SHOOT OUT | 957.956 | C | ILARIO CORSIN | STREET GAMES | SENAGO (MI) | 11 Dic 85 | - | | | - |
| SINBAD 7 | 55.600 | | GUALBERTO CARRARA | | FIRENZE | 4 Lug 85 | - | | | - |
| SKY LANCER | 407.500 | | ALESSANDRO PARENTI | | REGGIO EMILIA | 9 Set 84 | - | | | - |
| SON SON | 808.920 | C N | ALBERTO ZANETTI | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 23 Gen 86 | - | | | - |
| SPACE ACE | | | | | | | | | | - |
| (CADET) | 289.004 | F | STEFANO MICCOLIS | LAS VEGAS | TREVISO | 12 Nov 84 | - | | | |
| (CAPTAIN) | 487.366 | C | STEFANO MICCOLIS | LAS VEGAS | TREVISO | 15 Nov 84 | - | | | |
| (SPACE ACE) | 574.200 | | GIANNI PIROVANO | | TORINO | 17 Mar 85 | - | | | |
| SPACE DUNGEON | 13.113.580 | | SIMONE DE BONI | | LIGNANO SABB. (VE) | 24 Giu 84 | 10.505.915 | RON LILLY | USA | - |
| SPATTER | 5.052.410 | C N | TERENZIO CARRARO | LAS VEGAS | TREVISO | 26 Gen 86 | - | | | VG 29 |
| SPLENDOR BLAST | 403.630 | C | ANTONIO COLANGELO | STREET GAMES | SENAGO (MI) | 9 Set 85 | - | | | - |
| SPY HUNTER | 599.925 | | UGO LODIGIANI | | BRESCIA | 3 Set 85 | - | | | - |
| STAR FORCE | 1.895.400 | C N | CRISTIANO LEVADA | LAS VEGAS | TREVISO | 16 Gen 86 | - | | | VG 26 |
| STAR WARS | 31.277.911 | F | FABIO FERRUCCI | | FAENZA (RA) | 27 Mag 85 | - | | | - |
| STINGER | 1.387.020 | | ANDREA PRIORA | | MILANO | 15 Set 84 | - | | | - |
| SUPER BAGMAN | 20.598.740 | | ROBERTO FERRARINI | | MESTRE (VE) | 15 Feb 85 | - | | | - |
| SUPER BASKETBALL | 3.003.930 | C N | PAOLO POL | LAS VEGAS | TREVISO | 24 Dic 85 | - | | | VG 25 |
| SUPER COBRA | 144.060 | R | CARLO CONTI | | TORINO | 20 Giu 84 | 198.470 | MATT BRASS | USA | - |
| SUPER DON QUIX-OTE | 636.500 | C | LUCA SANTORSOLA | NEW YORK GAME | MILANO | 15 Dic 85 | - | | | VG 35 |
| SUPER PAC-MAN | - | | | | | | 588.430 | JOHN AZZIS | USA | - |
| SUPER PUNCH OUT | 137.950 | F | STEFANO VENDRAMINI | | MILANO | 28 Ago 85 | - | | | - |
| TACTICIAN | 174.150 | C | FABIO MELONE | STREET GAMES | SENAGO (MI) | 2 Lug 85 | - | | | - |
| TAG TEAM WRESTLING | 126.000 | C | LUCA SANTORSOLA | NEW YORK GAME | MILANO | 7 Mag 85 | - | | | - |
| TANK | 4.865.850 | C | MASSIMO VARISCHIO | LAS VEGAS | TREVISO | 5 Dic 85 | - | | | - |
| TEDDYBOY BLUES | 1.934.160 | C | LUCA SANTORSOLA | NEW YORK GAME | MILANO | 15 Dic 85 | - | | | - |
| TEMPEST | 795.400 | F | STEFANO BRUSASCA | | TORINO | 29 Mag 83 | 11.999.978 | DAVID PLUMMER | CANADA | VG 1 |
| TEN YARD FIGHT | 159.100 | C N | CARLO TAGLIABUE | STREET GAMES | SENAGO (MI) | 25 Gen 86 | - | | | - |
| TERRA CRESTA | 2.318.200 | C N | ALBERTO ZANETTI | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 23 Gen 86 | - | | | - |
| THE LAST WAR 99 | 956.390 | C | FRANCO TOBALDO | PUBLIGAME | MEJANIGA CAD. (PD) | 15 Set 85 | - | | | - |
| THE LEGEND OF KAGE | 462.500 | C V | PAOLO PONZELLETTI | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 27 Gen 86 | - | | | - |
| THE PIT | 141.500 | | MAURIZIO VEZZALINI | | SASSUOLO (MO) | 30 Giu 84 | 162.500 | JAMES ADAMS | USA | - |
| TIGER HELI | 768.330 | C N | MASSIMO COLOMBO | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 26 Gen 85 | - | | | - |
| TIMBER | 1.000.345 | C | LUCA SANTORSOLA | NEW YORK GAME | MILANO | 22 Giu 85 | - | | | VG 28 |
| TIME PILOT | 12.344.700 | | IGOR TARANTINO | | TORINO | 25 Ago 84 | 11.548.400 | MARK ZUKLEY | USA | VG 6 |
| TIME PILOT 84 | 554.600 | | ANTONIO CICCARELLI | | PORTO S. GIO. (AP) | 27 Ago 84 | - | | | - |
| TRYOUT | 210.350 | C | GIANLUCA DE ZANETTI | PUBLIGAME | MEJANIGA CAD. (PD) | 2 Nov 85 | - | | | VG 30 |
| TUBE PANIC | 506.629 | C | STEFANO LEVATI | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 1 Dic 84 | - | | | - |
| TUTANKHAM | 563.500 | F | LUCA DOSSENA | | MILANO | 15 Giu 85 | - | | | VG 4 |
| TX 1 | 275.240 | C | ANDREA PARONI | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 19 Nov 85 | - | | | - |
| UP'N DOWN | 140.870 | R | LORENZO BOVERI | | MILANO | 20 Mar 85 | - | | | - |
| VANGUARD | - | | | | | | 3.110.100 | SCOTTY WILLIAMS | USA | VG 14 |
| VAN VAN CAR | 377.750 | F | LUCA DOSSENA | | MILANO | 19 Nov 85 | - | | | - |
| VASTAR | 1.698.530 | | MICHELE CASSANITI | | FIDENZA (PR) | 24 Giu 84 | - | | | VG 18 |
| VIDEO HUSTLER | 31.889.240 | F | MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 12 Apr 85 | - | | | VG 20 |
| VS. DUCK HUNT | 670.600 | C N | GIULIANO GAMBA | PUBLIGAME | MEJANIGA CAD. (PD), | 12 Gen 86 | - | | | - |
| VS. EXCITEBIKE | 2.355.530 | C | RICCARDO COLOMBO | LAS VEGAS | TREVISO | 19 Nov 85 | - | | | - |
| VS. HOGAN'S ALLEY | 302.900 | C | FRANCESCO IORIO | PUBLIGAME | MEJANIGA CAD. (PD) | 17 Nov 85 | - | | | - |
| VS. TENNIS | | | | | | | | | | VG 25 |
| VULGUS | 799.600 | R | LUCA DOSSENA | | MILANO | 2 Giu 85 | - | | | - |
| WALL CRASH | 6.296.221 | C | MAURIZIO ZANATTA | LAS VEGAS | TREVISO | 23 Nov 85 | - | | | - |
| WATER SKI | 98.690 | C | ENRICO ZANETTI | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 20 Lug 84 | - | | | - |
| WIVERN F-0 | 123.620 | R | MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 7 Set 85 | - | | | VG 31 |
| WIZ | 392.490 | F | GIROLAMO GENTILE | | MILANO | 26 Nov 85 | - | | | - |
| WORLD TENNIS | 307.250 | | ROBERTO BORIO | | CHIVASSO (TO) | 20 Dic 84 | - | | | VG 3 |
| XEVIOUS | 7.009.560 | F | MARCO BORRONI | | MILANO | 16 Ago 84 | 4.000.200 | BROWARD HORNE | | VG 9 |
| YELLOW CAB | 92.340 | R | MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 19 Mar 85 | - | | | VG 24 |
| YIE AR KUNG FU | 3.500.000 | C | IVANO MARCHI | LAS VEGAS | TREVISO | 24 Nov 85 | - | | | VG 26 |
| ZAXXON | 53.200 | R N | MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 10 Gen 86 | 3.839.550 | ERIC BURCH | USA | VG 3 |
| ZOOKEEPER | 876.000 | C | IVAN VANETTI | STREET GAMES | SENAGO (MI) | 8 Lug 85 | - | | | - |
| 1942 | 12.375.970 | C N | PAOLO BARI | LAS VEGAS | TREVISO | 5 Dic 85 | - | | | VG 29 |

# TRUCCHI BLUFF & STRATEGIE

Come promesso parliamo ancora di sport presentando la seconda parte di Summer Games.
Trucchi bluff e strategie di questo mese vi offre inoltre una serie di interessanti poke e alcuni trucchi per fare andare in cheat mode operation il programma. Non sapete cosa significa? Non preoccupatevi più avanti lo capirete.
Iniziamo con la seconda parte dei consigli riguardanti la saga dei giochi sportivi della Epyx. Ecco come promesso i consigli per SUMMER GAMES II.

### SALTO TRIPLO

Per quanto riguarda il salto triplo dopo il doppio salto spostate la leva a sinistra e quindi in alto senza rilasciare il joystick. Questo vi permette di guadagnare un movimento e quindi evitare errori.

### GIAVELLOTTO

Per il lancio del giavellotto l'ideale è utilizzare un joystick con l'autofire: la rincorsa sarà molto più veloce anche se non dovrete dimenticarvi di anticipare leggermente il lancio per evitare un fallo. Per l'angolazione, l'ideale è ottenere una media con l'apice della triettoria del giavellotto all'altezza delle tribune.

### CANOTTAGGIO

L'importante non è tanto la velocità quanto il ritmo dei colpi. Fate in modo di volgare con il joystick proprio come se invece della leva aveste dei remi. L'importante è fare in modo di compiere il movimento fino in fondo e quindi essere veloci a dare il secondo colpo per tenere l'energia sempre al massimo.

### SALTO IN ALTO

Per il salto in alto due sono i consigli: fate in modo che l'atleta si stacchi da terra tra il primo supporto dell'asticella e la prima maniglia del tappeto. In un secondo tempo spostate la leva in avanti quando l'atleta è a circa metà del salto.

### EQUITAZIONE

Contrariamente alle apparenze la cosa più difficile nell'equitazione non è tanto il pericolo di cadute ma la facilità dei rifiuti da parte dei cavalli che oltre alle penalità vi fanno perdere secondi preziosi. L'atterraggio infatti diventa infallibile se avete l'accortezza di spostare la leva a sinistra poco prima di atterrare. Avvicinatevi velocemente all'ostacolo e spiccate il salto spostando la leva a destra non troppo in ritardo proprio per evitare il rifiuto.

### SCHERMA

Il momento migliore per colpire il droide è quando ha la guardia alta. Provate a bloccare l'avanzata del droide e quindi affrontate il colpo premendo il pulsante e muovendo la leva in avanti.

### CICLISMO

Anche in questo caso non è importante l'eccessiva velocità ma piuttosto seguire la freccia guida. Non fate ruotare la leva del joystick più velocemente della freccia perché potreste impiantarvi perdendo clamorosamente la gara.

Dal vulcanico "poketista" Daniele "Zambro" Zambrini ecco alcune poke per due giochi per lo Spectrum.

### CAVERN FIGHTER

Per ottenere vite infinite a CAVERN FIGHTER digitate questo programma e quindi fate partire il programma normalmente.

```
5 REM CAVERN FIGHTER
10 LOAD ""CODE: POKE 23380, "01: RANDOMIZE USR 23360
20POKE 31683,0:POKE 31684,0:RANDOMIZE USR 32656
```

### NIGHT SHADE

Un altro programma per avere vite infinite riguarda Night Shade, uno dei classici giochi in stile ULTIMATE.

```
5 REM NIGHT SHADE
10 BORDER 0:PAPER 0:INK 0:CLS
20 PRINT AT 10,5 ; INK 6 ; "fai partire NIGHT SHADE"
30 FOR N = 1 TO 5
40 PRINT AT 19,0: LOAD ""CODE
50 NEXT N
60 POKE 52660,240
70 POKE 52661,224
80 POKE 52700,176
90 POKE 52701,176
100 POKE 52730,160
110 POKE 52731,240
120 POKE 52732,7
130 POKE 52733,4
140 PRINT USR 23424
```

Sempre per Spectrum ecco un breve programma per avere vite infinite in BOOTY.

```
10 BORDER 0:PAPER 0:INK 0
20 CLEAR 26870
30 LOAD "" SCREEN
40 LOAD "" CODE 26880
50 RANDOMIZE USR 26880
60 POKE 58294,0
70 RANDOMIZE USR 52500
```

Concludiamo con una serie di poke per il Commodore 64 ed utilizzabili per QUO VADIS solo da chi possiede un commutatore per il RESET.
Una volta caricato il gioco premete il commutatore di reset e digitate le seguenti poke: POKE 24709,234: POKE 24710,234. Quindi con SYS 3488 il gioco inizia. Il vostro guerriero non muore quando la sua energia termina anche se le buche di olio incandescenti lo uccidono ugualmente.

### CHEAT MODE OPERATION

In alcuni programmi è previsto un livello di gioco dove siete invulnerabili oppure potete superare i vari livelli con difficoltà. Questo viene definito CHEAT MODE OPERATION ed in pratica significa giocare con l'imbroglio.
Per esempio in 3-D STARSTRIKE, il bel gioco della Realtime Software per lo Spectrum chiaramente ispirato a Star Wars, è sufficiente mettere il gioco in pausa (premendo 1 sulla tastiera) e quindi scrivere rispettando anche gli spazi "I WANNA CHEAT". In questo modo potrete giocare all'infinito. Per tornare al gioco normale premete BORING sulla tastiera sempre con il gioco in pausa.
In BOOTY, gioco "pirata" della Firebird, il programmatore

# LA PAGINA DELLE GARE

Kevin Moughtin ha pensato ad un trucco un po' megalomane. Prima di iniziare il gioco premete contemporaneamente le lettere K,E,V,I,N. Apparirà la scritta "CHEAT MODE OPERATIVE". Da questo punto potete giocare Booty all'infinito e premendo la freccia in alto a sinistra potete passare da uno schermo all'altro.

In REVENGE OF THE MUTANT CAMELS dovete digitare la parola "GOATS" quando appare lo schermo con il menu. Compare la solita scritta "CHEAT MODE OPERATIVE" ed invece dell'immortalità, potrete passare alla zona sucessiva premendo la barra spaziatrice guadagnando il massimo del bonus.

# VIDEOGARA

## VIDEOGARA TRADITA E ABBANDONATA?

Questo mese solo 5 vincitori e 6 nuovi inserimenti!
Se continuate di questo passo la Videogara sarà costretta a ingaggiare un investimento privato per sapere con chi la state tradendo!

Va bene che i punteggi per entrare in gara in molti giochi sono stratosferici, ma un abbonamento per un intero anno a VG & Co. val pure la pena di faticare qualche oretta con i vostri joystick... o no?!?

| Titolo: | Marca: | Mese | record: | Nome e Cognome: |
|---|---|---|---|---|
| ACTION FORCE | Parker | 1 | 22.950 | P.Giovanni Mariotti - Napoli |
| ADVANCED D.& D.T. of TARMIN | Mattel | 2 | 89.250 | Andrea Bignami - Bologna |
| ALIEN INVADERS | Hanimex | * | 537 | Roberto Cuttone - Catania |
| ANTARTIC ADVENTURE | Coleco | * | 533.790 | Giorgio Bocchini - Forlì |
| ASTROPINBALL | Creativision | * | 53.650 | Fabio Spimpolo - Legnago (VR) |
| ASTROSMASH | Mattel | * | 8.020.060 | Riccardo Panceri - Calco (CO) |
| ATTACCO GALATTICO | Philips | * | 795 | Alessandro Chiari - Bologna |
| ATTACK 3D | Linea Gig x Leo | * | 37.870 | Matteo Brisca - Novara |
| AUTO CHASE | Creativision | * | 31.150 | Alssandro Meloni - Oristano |
| BATTAGLIE NAVALI | Mesaton | * | 90 | Massimiliano della Mora |
| BEAMRIDER | Activision | * | 80.055.000 | Susy Grecu,Saverio Congiu - Domusnovas (CA) |
| BLUEPRINT | Coleco | * | 6.875 | Paolo Ombrini - Forlì |
| BOMB SQUAD | Mattel | * | 9.760 | Andrea Bignami - Bologna |
| BUCK ROGERS | Coleco x Atari | = | 999.999 | Paolo Borghi - Camposanto (MO) |
| BUCK ROGERS | Coleco x Coleco | * | 56.109 | Germano di Renzo - Roma |
| BUMP'N'JUMP | Mattel x Coleco | * | 388.748 | Vittorio Mainardi - Milano |
| BUMP'N'JUMP | Mattel x Mattel | 2 | 3.569.912 | Andrea Bignami - Bologna |
| BURGER TIME | Mattel x Coleco | * | 1.405.024 | Riccardo Ukmar - Banchette d'Ivrea - (TO) |
| BURGER TIME | Mattel x Mattel | * | 15.982.430 | Francesco Vicenzi - Caneva (PN) |
| CABBAGE PATCH KIDS | Coleco | * | 999.950 | Dimitri Cagni - Masate (MI) |
| CACCIA AL DRAGONE | Philips | * | 2.737 | Mario Armando - Saluzzo (CN) |
| CARNIVAL | Coleco x Atari | * | 99.990 | Marco Fossati - Genova |
| CARNIVAL | Coleco x Mattel | * | 99.970 | Angelo Pani - Monserrato (CA) |
| CAT TRAX | Leonardo | * | 73.920 | Roberto Cuttone - Catania |
| CAVEMAN | Mattel | * | 1.350.150 | Alessio Saita - Roma |
| CIRCUS | Leonardo | * | 1.190 | Ezio Gallo - Torino |
| COMMUNIST MUTANTS FROM SPACE | Starpath | * | 677.090 | Enzo Vaghi - Milano |
| CONGO BONGO | Sega x Atari | * | 5.700 | Federica Gallo Selva - Quaregna (VI) |
| CONGO BONGO | Sega x Coleco | * | 107.960 | Marino Vignali - Milano |
| COSMIC AVENGER | Coleco | * | 224.670 | Andrea Rimicci - Albisola Capo (SV) |
| COSMIC CREEPS | Telesys | * | 156.500 | Maurizio Pessi - Nova Milanese (MI) |
| COSMIC CRISIS | BIT X Coleco | * | 27.250 | Federico Bruno - Roma |
| CRAZY CHICKY | Creativision | * | 54.420 | Fabio Spimpolo - Legnago (VR) |
| CRAZY GLOBBER | Hanimex | * | 236.910 | Roberto Cuttone - Catania |
| CRYSTAL CASTLE | Atari | * | 583.165 | Paolo Ermoli - Varese |
| DEATH STAR BATTLE | Parker | * | 88.212 | Alessandro Gusmini - Termate (VA) |
| DECATHLON | Activision | * | 13.358 | Enrico Berta - Acqui Terme (AL) |
| DEMOLITION HERBY | Telesys | * | 99.997 | Maurizio Pessi - Nova Milanese (MI) |
| DESTRUCTOR | Coleco | = | 500.000 | Alessandro Fiori - Roma |
| DONKEY KONG Jr. | Coleco | * | 586.900 | Marco Cinelli - Firenze |
| DRACULA | Imagic | * | 406.075 | Maurizio Sicilia - Napoli |
| DRAGON FIRE | Mattel | * | 329.020 | Giorgio Berri - Roma |
| DRAGSTER | Activision | * | 5:74 | Alessandro Cardone - Firenze |
| ENDURO | Activision | * | 28 - 64.027 | Alfonso di Napoli - Baia Domittia S.(CE) |
| FATHOM | Imagic x Atari | * | 24.154 | Marco Fossati - Genova |
| FATHOM | Imagic x Mattel | * | 20.595 | Fausto Iervolino - Napoli |

| Titolo: | Marca: | Mese | record: | Nome e Cognome: |
|---|---|---|---|---|
| FLIPPER | Philips | * | 993.580 | Gianluca Terzoni - Castel S.G. (PC) |
| FORTRESS OF NARZOD | Vectrex | * | 8.920 | Mario Fresi - Brùgherio (MI) |
| FRANTIC FREDDY | Spectravideo | * | 14.050 | Germano Di Renzo - Roma |
| FREEWAY | Activision | * | 37 | Pier Luca Noncovich - Sandigliano (VC) |
| FRENZY | Coleco | = | 222.578 | Gualberto Carrara - Firenze |
| FROGGER | Parker x Coleco | * | 81.000 | Lucia Vidic - Pordenone |
| FROGGER | Starpath | 2 | 99.990 | Stefano Brusasca - Torino |
| FRONT LINE | Coleco | * | 97.000 | Marco Sabatini - Firenze |
| FROST BITE | Activision | * | 368.220 | Antonio Padda - Nuoro |
| GALAXIAN | Atari | 3* | 466.010 | Davide Mutti - Rovato (BS) |
| GAS HOG | Spectravideo | * | 49.770 | Alberto Zambelli - Vicenza |
| GHOST MANOR | Xonox | * | 247.667 | Giuseppe Artusio - Torino |
| GORF | Coleco | * | 105.600 | Maria Capelli - Busnago (MI) |
| GORF | Coleco x Atari | * | 99.950 | Giuseppe Artusio - Torino |
| GORF II | Coleco | * | 18.780 | Luciano Valzi - Milano |
| GUARDIAN | Apollo | * | 601.575 | Francesco Dolce Baldi - Palermo |
| GUST BUSTER | Sunrise x Coleco | * | 18.050 | Luigi Rinaldi - Milano |
| GYRUSS | Parker | * | 149.200 | Stefano Bonafini - Ferrara |
| HAPPY TRAILS | Activision | * | 677.977 | Massimo Toschi - Lavezzola (RA) |
| ICE TREK | Imagic | * | 99.020 | Giuseppe Rizza - Trapani |
| INVADERS | Leonardo | * | 1.749 | Giuseppe Artusio - Torino |
| JAMES BOND | Parker x Atari | * | 35.700 | Alessandro Jannarone - Milano |
| JAWBREAKER | Tigervision | * | 89.345 | Filippo Pirro - Roma |
| JOURNEY ESCAPE | Data Age | * | 519.100 | Tita Gerosa - Lecco (CO) |
| JOUST | Atari | 3* | 999.700 | David Sandri - Rovereto (TN) |
| JUNGLE HUNT | Atari | * | 114.070 | Luca Zavatti - Bologna |
| JUNGLER | Hanimex | * | 88.280 | Roberto Cuttone - Catania |
| KABOOM | Activision | * | 479.997 | Daniele Lorenzini - Bagno e Ripoli (FI) |
| KILLER BEES | Philips | * | 109.999 | Daniele di Bella - Roma |
| LADY BUG | Coleco x Mattel | * | 437.220 | Alessandro Questi - Lallio (BG) |
| LAS VEGAS | Philips | * | 284 | Claudio Cattaneo - Rovello Porro (CO) |
| LASER GATES | Imagic | * | 83.211 | Mario Fresi - Brugherio (MI) |
| LOST LUGGAGE | Apollo | * | 139.309 | Antonio Gerli - Milano |
| MASTER OF THE UNIVERSE | Mattel | = | 12.152.650 | Neocle Giordani - Novara |
| MELODY BLASTER | Mattel x Mattel | * | 14.578 | Luca Parolari - Venezia |
| METERORIC SHOWER | Puzzy Bit | * | 30.400 | Gualberto Carrara - Firenze |
| MINE STORM | MB Electronics | * | 439.850 | Aldo Reynaudo - Torino |
| MINER 2049ER | Microfun | * | 480.455 | Giuseppe Artusio - Torino |
| MISSILE WAR | Leonardo | * | 22.750 | Andrea Lombardi - Milano |
| MISSION 3.000 AD | Puzzy Bit | * | 80.300 | Barbara Gallo Selva - Biella (VC) |
| MISSION X | Mattel | 3* | 229.620 | Riccardo Marangotti - Scandicci (FI) |
| MOON PATROL | Atari | * | 179.350 | Raffaele Gambiglioni - Modena |
| MOUSE TRAP | Coleco x Mattel | * | 13.260.800 | Alessio Trillo' - Roma |
| MR. DO | Coleco | 2 | 649.950 | Alberto Pivetti - Milano |
| NO ESCAPE | Imagic | 3* | 921.562 | Massimo Tabasso - Savigliano (CN) |
| NOVA BLAST | Imagic | * | 9.991.050 | Marco Di Benedetto - Udine |
| OBELIX | Atari | * | 250.750 | Marco De Santi - Castelfranco V. |
| OINK | Activision | * | 999.600 | Barbara Gallo Selva - Biella (VC) |
| OMEGA RACE | Coleco x Coleco | * | 186.500 | Federico Bruno - Roma |
| OPEN SESAME | Bit | * | 39.510 | Raffaele Manfredi - Rivalta (RE) |
| OUTLAW | Atari | * | 17" | Marco Poggianella - Busto Arsizio (VA) |
| PARACHUTE | Homevision | * | 38.075 | Vincenzo Croce - Milano |
| PICK UP SPARE | Mattel | * | 141 | Marino Vignali - Milano |
| PITFALL II | Act. x Matt. | * | 66.076 | Neocle Giordani - Novara |
| PITSTOP | Epyx | * | 1:25 | Vittorio Mainardi - Milano |
| PLANET PATROL | Spectravision | * | 358.920 | Mario Cosco - Trofarello (TO) |
| PLAQUE ATTACK | Activision x Atari | 1 | 113.110 | Paolo Borghi - Camposanto (MO) |
| POLE POSITION | Atari | * | 170.000 | Mario d'Alessandro - Roma |
| POLE POSITION | Vectrex | * | 77.350 | Lorenzo Olivari - Novate Milanese |
| POPEYE | Parker x Atari | * | 297.000 | Giorgio Verga- Cornaredo - (MI) |
| POPEYE | Parker x Coleco | * | 231.300 | Fabio Bigliazzi - Milano |
| POPEYE | Parker x Mattel | * | 305.900 | Costanzo Foddai - Sassari |
| Q* BERT | Parker x Mattel | * | 2.192.300 | Alessandro Uccello - Genova |
| RETURN OF THE JEDI | Parker | 2 | 94.836 | Stefano Brusasca - Torino |
| RIDDLE OF THE SPHINX'S | Imagic | * | 337.107 | Daniele Zambrini - Imola (BO) |
| RIVER RAID | Activision x Coleco | * | 2.435.320 | Riccardo Pedrini - Brescia |
| RIVER RAID | Activision x Mattel | = | 1.000.000 | Paolo Brighenti - Baricella (BO) |
| ROBIN HOOD | Xonox | * | 998.000 | Alberto Baduino - Pegli (GE) |
| ROBOT KILLER | Leonardo | * | 26.940 | Andrea Lombardi - Milano |
| ROBOT TANK | Activision | * | 73 | Stefano Todinio - Roma |
| ROCK'N ROPE | Coleco x Coleco | * | 999.990 | Stefano Lanza - Piacenza |
| SAFECRACKER | Imagic | * | 227.100 | Luciano Rizardi - Milano |
| SCI | Philips | * | 12,9 | Gian Marco Zanetti - Venezia |
| SCOOBY-DOO'S | Mattel | * | 99.950 | Filippo Negri - Firenze |
| SCRAMBLE | GCE | * | 81.340 | Gianni Manicardi - Modena |
| SEA MONSTER | Puzzy Bit | * | 15.380 | Massimo Vignati - Milano |
| SEA QUEST | Activision | * | 623.350 | Paolo Borgi - Camposanto (MO) |
| SHARP SHOT | Mattel | * | 105 | Fabrizio Muntoni - Sarroch (CA) |
| SIR LANCELOT | Xonox | * | 999.790 | Marco Baudino - Pegli (GE) |
| SLITHER | Coleco | * | 152.205 | Gualberto Carrara - Firenze |
| SMURF | Coleco | * | 3.745.700 | Umberto Marchiori - Busnago (MI) |
| SNOOPY & THE RED BARONS | Atari | * | 30.470 | Walter Ciarrocchi - Cassina de' Pecchi (MI) |
| SOLAR STORM | Imagic | * | 2.310 | Emiliano Sanfilippo - Livorno |
| SONIC INVADER | Creativision | * | 30.640 | Fabio Spimpolo - Legnago (VR) |
| SORCERER'S APPRENTICE | Atari | * | 100.372 | Ugo Cacciatori - Carrara (MS) |
| SPACE ARMADA | Mattel | * | 407.660 | Pier Paolo Rotondo - Caserta |
| SPACE ATTACK | Hanimex | * | 198.670 | Roberto Cuttone - Catania |
| SPACE HAWK | Mattel | * | 3.489.530 | Nicola Nobili - Bologna |
| SPACE MASTER X-7 | 20th Century Fox | * | 120.350 | David Cristofaro - Trieste |
| SPACE MISSION | Leonardo | * | 336 | Matteo Brisca - Novara |
| SPACE SPARTAN | Mattel | * | 2.404.880 | Claudio Bezzi - Merano (BZ) |
| SPACE SQUADRON | Leonardo | * | 4.343 | Lucca La Camera - Recco (GE) |
| SPECTRON | Spectravideo | * | 10.630 | Andrea Pozzan - Arzignano (VI) |
| SPIDERMAN | Parker | * | 98.590 | Ottoz Laurent - St. Cristophe (AO) |
| STAMPEDE | Activision | * | 23.870 | Paolo Guglielmini - Saronno (VA) |
| STAR MASTER | Activision | * | 9.492 | Paolo Borghi - Camposanto (MO) |
| STAR STRIKE | Mattel | * | 8.962 | Fabrizio Marini - Monserrato (CA) |
| STAR TREK | Sega x Atari | * | 140.500 | Federica Gallo Selva - Quaregna (VC) |

# LA PAGINA DEI RECORD

| Titolo: | Marca: | Mese | record: | Nome e Cognome: |
|---|---|---|---|---|
| STAR TREK | Sega x Coleco | 1 | 966.300 | Claudio Bava - Napoli |
| STAR WARS | Parker x Atari | * | 992.633 | Roberto Rampoldi - Milano |
| STARGUNNER | Telesys | * | 66.200 | Stefano Fornaio - Nova Milanese (MI) |
| SUB ROC | Coleco | * | 999.800 | Antonio Dossi - Lissone (MI) |
| SUPER COBRA | Parker | = | 224.925 | Paolo Banfi - Legnano (MI) |
| SUPER KUNG-FU | Xonox | * | 203.600 | Marcello Perugini - Roma |
| SUPERMAN | Atari | * | 00:27 | Paolo Accolti Gil - Roma |
| TANK WARS | Puzzybit | * | 127.300 | Gualberto Carrara - Firenze |
| TANKS A LOT | Leonardo | * | 10.300 | Michele Caramelli - Pistoia |
| TERRAHAWKS | Philips | * | 4.315 | Enrico Giuzio - Roma |
| THE DUKES OF HAZZARD | Coleco x Coleco | * | 25.400 | Gualberto Carrara - Firenze |
| THE END | Leonardo | * | 32.920 | Ugo Minguzzi - Firenze |
| THRESHOLD | Tigervision | * | 80.880 | Massimo Correnti - Portotorres (SS) |
| TRON DEADLY DISC | Mattel | * | 73.630.600 | Moreno Testi - Fornacette (PI) |
| TRON SOLAR SAILER | Mattel | 2 | 360.250 | Andrea Bignami - Bologna |
| TROPICAL TROUBLE | Imagic | * | 188.850 | Giuseppe Rizza - Trapani |
| TRUCKIN' | Imagic 6.2 | * | 99.310 | Devan Maggi - Milano |
| TURTLES | Philips | * | 34.200 | Enrico Giuzio - Roma |
| TUTANKHAM | Parker x Coleco | 3* | 141.204 | Marco Farneti - Pistoia |
| VANGUARD | Atari | * | 999.750 | Matteo Contini - Cassina De' Pecchi (MI) |
| VECTRON | Mattel | * | 977.000 | Paolo Monti - Tradate (VA) |
| VENTURE | Coleco x Mattel | * | 655.340 | Neocle Giordani - Novara |
| WALL DEFENDER | Bomb | * | 239.674 | Antonio Carrano - Milano |
| WAR GAMES | Coleco x Coleco | * | 404.040.000 | Ennio Palma - Olgiate Olona (VA) |
| WHITE WATER | Imagic | * | 96.570 | Alessandro Uccello - Genova |
| WING WAR | Imagic | * | 3.151.275 | Rosario Ciccarelli - Ariano Irpino (AV) |
| WORM WHOMPER | Activision | * | 547.739 | Luca Maggiolini - Bareggio (MI) |
| Z-TACK | Bomb | * | 234.872 | Emiliano Sanfilippo - Livorno |
| ZAXXON | Coleco x Mattel | 2 | 203.500 | Davide Benuzzi - Pioltello (MI) |

# LE CINQUE LEGGI CHE REGOLANO L'HIT-BIT

**1** Accettiamo i punteggi HI solo se anche nello spazio riservato al player 1/2 o allo score c'è lo stesso punteggio.

**2** Accettiamo i punteggi a classifica solo se a fianco del record maggiore ci sono le iniziali del vostro nome e cognome oppure solo il nome (quindi niente punti e niente nomi di battaglia).

**3** La foto dev'essere nitida e chiara e deve, necessariamente, riportare tutto lo schermo finale con le varie indicazioni del gioco: ovviamente niente foto di particolari.

**4** Non usate il flash, la luminosità del video basta, e se non sono foto istantanee dev'essere allegato anche il negativo.

**5** La foto dev'essere allegata al tagliando: scotch, colla o graffette sono indispensabili. Il tagliando deve essere compilato in tutte le sue parti.

| Titolo | Computer | Mese | record | Nome e Cognome |
|---|---|---|---|---|
| ABDUCTOR (Llamasoft) | VIC 20 | * | 99.980 | Cristiano Leoni - Ferrara |
| ALICE (Apple) | MACINTOSH | = | 945 | Alberto Gusella - Rovigo |
| ALICE IN VIDEOLAND (Audiogenic) | CBM 64 | * | 10.636 | Luca Seria - Portogruaro (VE) |
| ALPINER (Texas) | TI 99/4A | * | 29.340 | Claudio Rizzo - Roma |
| ANDROID TWO (Vortex) | ZX SPECTRUM | * | 43.320 | Daniele Zambrini - Imola (BO) |
| ANNIHILATOR (Rabbit) | CBM 64 | * | 5.450 | Alberto Meloni - Limito (MI) |
| ANT ATTACK (Quicksilva) | ZX SPECTRUM | * | 99.856 | Daniele Tasso - Imola (BO) |
| AQUAPLANE (Quicksilva) | XZ SPECTRUM | * | 7.025 | Roberto Marianeschi - Roma |
| ARCADIA (Imagine) | VIC 20 | = | 786 | Gianluca Franceschini - Roma |
| ASTROBLITZ (Audiogenic) | VIC 20 | * | 27.810 | Enrico Sturaro - Torino |
| ATIC ATAC (Ultimate) | ZX SPECTRUM | = | 999.905 | Andrea Bonomi - Olgiate Olona |

| Titolo | Computer | Mese | record | Nome e Cognome |
|---|---|---|---|---|
| ATLANTIS (Imagic) | VIC 20 | * | 236.400 | Giorgio Novella - Arenzano (GE) |
| AVENGER (Commodore) | VIC 20 | * | 2.110 | Andrea Ruggiu - Milano |
| AZTEC (Datamost) | CBM 64 | * | 2.124.877 | P.Giorgio Oliani - Ravenna |
| BAGIT MAN (A.Action Software) | CBM 64 | 3* | 51.210 | Andrea Noris - Membro (BG) |
| BANDITS (Sirius Soft) | CBM 64 | = | 470.890 | Claudio Marconi - Roma |
| BC QUEST FOR TIRES (Sierra on L.) | CBM 64 | = | 33.155 | Stefano Parazzi - Arese (MI) |
| BEACH HEAD (Access) | CBM 64 | 3* | 433.600 | Massimo Gnoato - Rosa' (VI) |
| BEACH HEAD (Access) | ZX SPECTRUM | * | 113.800 | Roberto Marianeschi - Roma |
| BEACH HEAD II (Access) | CBM 64 | = | 979.200 | Simone Ghilardi - Roma |
| BEAMRIDER (Activision) | 800 XL | * | 36.498 | G.Franco Corallo - Imola (BO) |
| BEAMRIDER (Activision) | CBM 64 | 3* | 5.184.926 | Roberto Marsala - Sassari |
| BIGTOP BARNEY (Interceptor) | CBM 64 | * | 36.200 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| BILIARDO (Commodore) | CBM 64 | = | 9.940 | Mauro Porta - Savona |
| BLACK HAWK (Thorn Emi) | CBM 64 | = | 155.054 | Stefano Fiori - Roma |
| BLUE MAX (Synapse Soft) | CBM 64 | = | 99.990 | Leonardo Marinoni - Ponteranica (Bg) |
| BLUE PRINT (Commodore) | CBM 64 | * | 40.350 | Stefano Canegrati - Cornaredo (MI) |
| BMX RACERS (Mastertronic) | CBM 64 | = | 1.257 | Manuel Leone - Vercelli |
| BOOTY (Firebird) | ZX SPECTRUM | * | 87 | Daniele Zambrini - Imola (BO) |
| BOULDER DASH (Statesoft) | CBM 64 | * | 42.385 | Chiara Montuori - Baiano (AV) |
| BOZO'S NIGHT OUT (Tasked LTD) | CBM 64 | 3* | 53 Pints | Paolo Gariboldi - Milano |
| BREAK DANCE (Epyx) | CBM 64 | 3* | 9.999 | Marco Palmerini- Torino |
| BRIAN BLOODAXE (Softek Int.) | ZX SPECTRUM | * | 4.200 | Lorenzo Bettarini - Sesto F.no (FI) |
| BRUCE LEE (Datasoft) | 800 XL | 3* | 298.975 | Francesco Benvenuto - Camogli (GE) |
| BRUCE LEE (Data Soft) | CBM 64 | * | 999.975 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| BRUCE LEE (Datasoft) | ZX SPECTRUM | = | 999.975 | Andrea Frosini - Sesto Fiorentino (FI) |
| BUCK ROGERS (Coleco) | ADAM | * | 1.414.791 | Luca Balboni - S. Remo (IM) |
| BUCK ROGERS (Sega) | ATARI | * | 229.326 | Stefano Ferrando - Spiumbergo (PN) |
| BUCK ROGERS (Sega) | CBM 64 | * | 3.325.350 | Roberto Alessio - Avigliana (TO) |
| BUCK ROGERS (Sega) | TI 99/4A | * | 179.536 | Giorgio Greppi - Roma |
| BUG ATTACK (Cavalier C.) | APPLE II E | * | 13.686 | Marco Accordi - Roma |
| BURGER TIME (Interceptor Microsoft.) | CBM 64 | * | 10.700 | Lorenzo Robba - Grugliasco (TO) |
| BURGER TIME (Data East) | TI 99/4A | * | 510.700 | Massimiliano Ferrari - Roma |
| BURNIN RUBBER (Colosoftware) | CBM 64 | 3* | 1.012.976 | Roberto Finelli - Torino |
| CAR WARS (Texas) | TI 99/4A | 1 | 30.030 | Alessandea Daffara - Cirie' (TO) |
| CENTIPEDE (Atarisoft) | 800 XL | * | 167.499 | Massimo Boscolo - Treviso |
| CENTIPEDE (Atarisoft) | CBM 64 | * | 57.163 | Domenico Bettinali - Grottaferrata (Roma) |
| CENTIPEDE (Atarisoft) | VIC 20 | * | 288.719 | Franco Casali - Parma |
| CHEQUERED FLAG (Psion) | ZX SPECTRUM | 1 | M.0:48,32 | Stefano Bille - Schio (VI) |
| CHINA MINER (Future Coll.) | CBM 64 | 3* | 11.300 | Roberto Gole' - Torino |
| CHUCKIE EGG (A & F Soft.) | ZX SPECTRUM | 1 | 209.420 | Paolo Perrotta - Lecce |
| CLIFF HANGER (JCF) | CBM 64 | * | 3.400 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| CLOUDBURST (Tensor Tec.) | VIC 20 | * | 4.480 | Diego Bardari - Roma |
| CLOWNS (Commodore) | VIC 20 | = | 22.630 | Massimiliano Correa - Roma |
| COMMANDO (Elite) | CBM 64 | = | 999.990 | Daniele Lonardi - Verona |

# LA PAGINA DELLE GARE

| Titolo | Computer | Mese | record | Nome e Cognome |
|---|---|---|---|---|
| CONGO BONGO (Sega) | CBM 64 | 1 | 93.620 | Alessandro Pulpito - Muggio' (MI) |
| CONGO BONGO (Sega) | SC 3000 | * | 117.660 | Luigi Giacomelli - Caerano S.M. (TV) |
| COSMIC CRUISER (Imagine) | CBM 64 | * | 1.860 | Luca Donnini - Varese |
| COSMIC CRUNCHER (Commodore) | VIC 20 | * | 119.520 | Massimiliano Sessini - Olbia (SS) |
| CRAZY KITCHEN (Rebit Comp.) | ZX SPECTRUM | * | 32.205 | Gianbattista Porini - Verbania Intra |
| CRITTERS (Rabbit Soft.) | VIC 20 | * | 8.475 | Piero Pizzi - Vigevano |
| CRYSTAL CASTLES (Thundervision) | CBM 64 | = | 540.618 | Pietro Borgogno - Moncalieri (TO) |
| CYCLONS (Rabbit Soft.) | CBM 64 | 3* | 22.175 | Luigi Sciurpa - Oristano |
| DEATCHEASE (Micromega) | ZX SPECTRUM | * | 92.360 | Adalberto Vallone - Milano |
| DECATHLON (Microsoft) | APPLE | * | 7.076 | Federico Crova - Pecetto (TO) |
| DECATHLON (Activision) | CBM 64 | = | 12.184 | Giovanni Gumiero - Varenna |
| DECATHLON (Pewterware) | TI 99/4A | * | 11.455 | Geremia Anzovino - Villasanta (MI) |
| DECATHLON (Ocean) | ZX SPECTRUM | 3* | 1.033.268 | Antonio Pietrangeli - Roma |
| DEFENDER (Atarisoft) | CBM 64 | * | 999.950 | Domenico Bettinali - Grottaferrata (RM) |
| DEMON ATTACK (Imagic) | VIC 20 | * | 1.174.740 | Vito Nolli - Modugno (BA) |
| DEPTHCHARGE (Commodore) | CBM 64 | * | 3.864 | Alberto Meloni - Limito (MI) |
| DIG DUG (Atarisoft) | CBM 64 | * | 999.920 | Ivan Gusmini - Gazzaniga (Bergamo) |
| DIG DUG (Atarisoft) | VIC 20 | * | 999.990 | Giulio Bodrato - Milano |
| DONKEY KONG (Atarisoft) | ATARI 800XL | * | 102.000 | Marco De Santi - Catelfranco V. |
| DONKEY KONG (AtariSoft) | CBM 64 | * | 1.000.000 | Anna de Faveri - Mestre (VE) |
| DONKEY KONG (Nintendo) | CBM 64 | * | 155.800 | Edoardo Ghedina - Cortina d'A.(BL) |
| DONKEY KONG (Atarisoft) | VIC 20 | * | 153.700 | Luca Capraro - S. Giustina (BL) |
| DONKEY KONG (Atarisoft) | TI 99/4A | * | 147.400 | Claudio Rizzo - Roma |
| DONKEY KONG JR (ColecoVis) | ADAM | 1 | 238.300 | Claudio Bava - Napoli |
| DRAGON FIRE (Imagic) | CBM 64 | * | 31.500 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| DRAGONS DEN (Commodore) | CBM 64 | 3* | 33.090 | Silvestro Cavallaro - Acireale (CT) |
| EAGLE EMPIRE (Alligata Soft) | CBM 64 | * | 132.575 | Federico Ciampi - Corti (PI) |
| E.T. (Atarisoft) | ATARI 800 XL | * | 110.329 | Stefano Fattore - Milano |
| EXERION (Sega) | SC 3000 | * | 146.500 | Luigi Giacomelli - Caerano S. Marco (TV) |
| F 15 STRIKE EAGLE (Datasoft) | ATARI 800 XL | * | 24.850 | Donatello Corallo - Grottaglie (TA) |
| F 15 STRIKE EAGLE (Microprose Soft.) | CBM 64 | 2 | 11.850 | Massimo Perin - Feltre (BL) |
| FALCON PATROL (Virgin) | CBM 64 | * | 8.400 | Massimo Zampieri - Forlì |
| FALCON PATROL II (Virgin) | CBM 64 | * | 52.900 | Andrea de Caro - S.Teramo in Colle (BA) |
| FLAK (Funsfot) | CBM 64 | * | 38.400 | Fabio Monaci - Frascati (RM) |
| FLIP & FLOP (First Star) | CBM 64 | 1 | 262.860 | Claudio Billi - Bologna |
| FORT APOCALIPSE (Synapse) | CBM 64 | 3* | 79.286 | Fabio Ugolini - Bolzano |
| FRANTIC (Imagine) | VIC 20 | * | 100 | Carlo de Pascale - Roma |
| FRED (Quicksilva) | ZX SPECTRUM | 1 | 115.400 | G.Luca Bessi - Napoli |
| FROGGER (Sega Enterprise) | CBM 64 | * | 18.655 | Riccardo Piegaia - Cambiano (TO) |
| FROGGER (Sierra on L.) | CBM 64 | * | 30.230 | Nico Rizzo - Agropoli (SA) |
| FROGGER (Sierravision) | CBM 64 | * | 60.655 | Maurizio Abete - Torre del Greco (NA) |
| FROGGER (Rabbit Soft.) | VIC 20 | * | 123.000 | Piero Pizzi - Vigevano |
| FROGGER II (Parker) | CBM 64 | * | 31.315 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| GALAXY (Kingsoft) | CBM 64 | * | 85.770 | Andrea Casa - Roma |

| Titolo | Computer | Mese | record | Nome e Cognome |
|---|---|---|---|---|
| GARDEN WARS (Commodore) | VIC 20 | * | 107.200 | Luca Farris - Quartu S.E. (CA) |
| GET OFF MY GARDEN (Interc. Soft.) | CBM 64 | * | 135.240 | Fabio Monaci - Frascati (Roma) |
| GHOSTBUSTERS (Activision) | CBM 64 | * | 999.900 | Roberto Zambarelli - Recco (GE) |
| GHOSTBUSTERS (Activision ) | ZX SPECTRUM | * | $ 41.200 | Stefano Vecchi - Rubiera (GE) |
| GILLIGANS GOLD (Ocean) | CBM 64 | * | 27.450 | Emilio Tubello - Scairolo (Svizzera) |
| GORF (Commodore) | CBM 64 | * | 41.680 | Stefano Canegrati - Cornaredo (MI) |
| GORF (Commodore) | VIC 20 | * | 242.580 | Matteo Martinelli - Riva S.G. (TN) |
| GRID RUN (Arcade) | ZX SPECTRUM | * | 8.500 | Gualberto Carrara - Firenze |
| GRID RUNNER (HES) | VIC 20 | * | 167.970 | Luca Guerrieri - Roma |
| GROUND ZERO (General Comp.Comp) | APPLE MAC | * | 239.055 | Alberto Gusella - RO |
| GRYPHON (Quicksilva) | CBM 64 | = | 105.400 | Giuseppe Stella - Foggia |
| GUMSHOE (A & F Soft.) | CBM 64 | = | 33.418 | Annunziato Minniti - Catanzaro |
| GUZZLER (Interceptor) | CBM 64 | * | 87.750 | Giuseppe di Stefano - Catania |
| GYRUSS (Parker) | ATARI 800 XL | * | 313.550 | Claudio Fazio - S. Agata Militello (ME) |
| GYRUSS (Parker) | CBM 64 | * | 999.950 | Stefano Livian - Santena (TO) |
| HARRIER (Durell Soft) | ZX SPECTRUM | * | 36.680 | Andrea Focardi - Grasina (FI) |
| HERO (Activision) | MSX | * | 107.465 | Fabio Mencarini - Capannori (LU) |
| HORACE & THE SPIDERS (Sinclair) | ZX SPECTRUM | * | 10.400 | Massimiliano Borghesi - Marina di Ravenna (RA) |
| HUNCHBACK (Ocean) | CBM 64 | 1 | 3.977.900 | Antonio Gagliardi - Napoli |
| HUNGRY HORACE (Psion) | ZX SPECTRUM | * | 65.470 | Daniele Zambrini - Imola (BO) |
| HUNTER ON ICE (Colosoftware) | CBM 64 | * | 87.620 | Roberto Nencini - Siena |
| HYPER SPORTS (Imagine) | ZX SPECTRUM | = | 389.883 | Antonio Pietrangeli - Roma |
| IMPOSSIBLE MISSION (Epyx) | CBM 64 | = | 35.894 | Stefano Picchi - Livorno |
| INVISIBLE OUTLINE (Adonic Elect.) | ACQUARIUS | * | 18.160 | Andrea Del Mastio - Firenze |
| JAMMIN (Cosmos Andamber) | CBM 64 | * | 43.101 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| JAW BREAKER (Sierra) | CBM 64 | * | 264.765 | Vincenzo Negri - Firenze |
| JELLY MONSTER (Commodore) | VIC 20 | * | 999.220 | Daniele Capillo - Torino |
| JET-BOOT JACK (English Soft.) | CBM 64 | = | 37.250 | Simone Ghilardi - Margine Coperta (PT) |
| JET PAC (Ultimate) | ZX SPECTRUM | 2 | 999.570 | Fabio Maltomini - Montefoscoli (PI) |
| JINN GENIE (Micromega) | CBM 64 | * | 99.950 | Fabrizio Rosini - Vicenza |
| JOUST (Atarisoft) | ATARI 800XL | * | 2.078.900 | Stefano Fattore - Milano |
| JUICE (Tronix) | CBM 64 | = | 55.510 | Marco Limonta - Veduggio (MI) |
| JUMPIN JACK (Livewire) | CBM 64 | 3* | 24.480 | Lorenzo Kashanirad - Collesalvetti (VI) |
| JUMPMAN JR. (Epyx) | CBM 64 | * | 130.275 | Alberto Perlo - Pinerolo (TO) |
| JUNGLE HUNT (Atarisoft) | APPLE IIe | * | 517.500 | Carlo Venturi - Cento (FE) |
| JUPITER LANDER (Commodore) | CBM 64 | = | 74.500 | Alessandro Duoccio - Nova Milanese (MI) |
| JUPITER LANDER (Commodore) | VIC 20 | * | 85.000 | Gianpiero d'Elia - Salerno |
| KICKMAN (Commodore) | CBM 64 | 3* | 23.400 | PierPaolo Dimaio - Salerno |
| KID GRID (Tronix) | CBM 64 | * | 53.240 | Marcello Clarizia - Cava dei Tirreni (SA) |
| KILLER GORILLA (Micropower) | BBC "B" | * | 30.300 | Germano Giacobbe - Barcellona (E) |
| KONG STRIKS (Ocean) | CBM 64 | * | 4.528.940 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| KRYSTAL OF ZONG (Fss) | CBM 64 | * | 70.300 | Antonio Guarinello - Torino |
| KUNG FU (Bug Byte) | ZX | 1 | 548 | Giacomo Guatteri - Firenze |
| LAZY JONES | CBM 64 | * | 45.111 | Giuseppe Stella - Foggia |

# LA PAGINA DEI RECORD

| Titolo | Computer | Mese | record | Nome e Cognome |
|---|---|---|---|---|
| (Terminal) | | | | |
| LE MANS (Commodore) | CBM 64 | * | 2.446.720 | Vittorio Betti - Acqui Terme (AL) |
| LOS ANGELES 1984 GAMES (Atarisoft) | ATARI 800XL | * | 228.029 | Massimo Boscolo - Treviso |
| LUNAR JETMAN (Ultimate) | ZX | * | 74.420 | Paolo Perrotta - Lecce |
| MAD MOULD (Adonic Elect.) | ACQUARIUS | * | 14.420 | Andrea Del Mastio - Firenze |
| MANIC MINER (Soft. Project) | CBM 64 | 3* | 27.224 | Stefano Mancini - Roma |
| MANIC MINER (Bug Byte) | ZX SPECTRUM | * | 16.927 | Matteo Galiazzo - Genova |
| MARIO BROS (Atari) | CBM 64 | = | 913.920 | Ennio Gildi - Ostia Lido (RM) |
| MEPHISTO (EuroByte) | CBM 64 | * | 42.433 | Massimo Correnti - Portotorres (SS) |
| MELODY CHASE (Radofin) | ACQUARIUS | * | 34.770 | Andrea Del Mastio - Firenze |
| MINER 2049ER (Big Five) | ATARI 800XL | * | 119.975 | G.Franco Marino - Livorno |
| MINER 2049ER (Oleander) | CBM 64 | = | 105.165 | Paolo Veggetti - Pescara |
| MINE MADNESS (Thorn Emi) | VIC 20 | * | 10.615 | Massimiliano Bonisoli - Milano |
| MINI KONG (Anirog Soft.) | VIC 20 | * | 287.800 | Andrea Monti - Pavia |
| MOLE ATTACK (Commodore) | VIC 20 | * | 100 | Nicola Provenzano - Castrignano dei Greci (LE) |
| MONACO G.P (Sega) | SC 3000 | * | 237.105 | Alessandro Bonomi - Milano |
| MOON ALTER (Ocean) | ZX SPECTRUM | * | 232.710 | Daniele Zambrini - Imola (BO) |
| MOON MINE (Texas) | TI 99/4A | 3* | 147.600 | Luciano Cortesi - Lugo (RA) |
| MR DO CASTLE (Parker) | CBM 64 | * | 89.580 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| MS. PAC MAN (Atarisoft) | ATARI 800 XL | * | 121.640 | Gualtiero Berra - Desio (MI) |
| Ms. PAC MAN (Atarisoft) | CBM 64 | 3* | 48.260 | Luca Schiavini - Cento (FE) |
| MUNCH MAN (Solar S. Sot.) | CBM 64 | 3* | 607.380 | Alessandro Venturelli - Ferrara |
| MUNCH MAN (Texas) | TI 99/4A | = | 205.920 | Enrico Carrara - Bergamo |
| NEPTUNE (E.Software Company) | CBM 64 | 2 | 763.180 | Franco Mercuri - Foligno (PG) |
| NIBLY (Reimuth) | CBM 64 | * | 20.733 | Giuseppe di Stefano - Catania |
| NIGHT MISSION PINBALL (Sub Logic) | CBM 64 | 3* | 4.028.260 | Franco Ghiara - Genova |
| N. SUB (Sega) | SC 3000 | * | 65.500 | Federico Mantovani - Isola Rizza (VR) |
| NECROMANCER (Synapse) | CBM 64 | * | 99.969 | Loris Piccinato - Solaro (MI) |
| OIL'S WELL (Sierra Line) | CBM 64 | = | 133.930 | Marcello Clarizia - Cava dei Tirreni (SA) |
| OLLIE'S FOLLIES (Fanda) | CBM 64 | * | 8.000 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| OMEGA RACE (Bally Midway) | CBM 64 | 1 | 506.050 | Marco Pagani - Monza (MI) |
| OMEGA RACE (Commodore) | VIC 20 | * | 379.500 | Valeriano Vidili - Roma |
| O'RILEY'S MINE (Datasoft) | CBM 64 | * | $ 655.900 | Luca Fiocchi - C.Monti (RE) |
| PAC MAN (Atarisoft) | CBM 64 | = | 89.120 | Alessandro Merli - Bologna |
| PAC MAN (Atarisoft) | VIC 20 | * | 19.220 | Michele Toddè - Genova |
| PARK PATROL (Activision) | CBM 64 | 2 | 990.060 | Maria Taggio - Foggia |
| PARSEC (Texas) | TI 99/4A | * | 999.700 | Enrico Carrara - Bergamo |
| PENGO (Atarisoft) | ATARI 800XL | * | 1.401.950 | Giulio Marini - Pisa |
| PENGO (Colosoftware) | CBM 64 | * | 309.600 | Chiara Montuori - Baiano (AV) |
| PETCH (Colosoft) | CBM 64 | * | 177.000 | Fabio Perolio - Torino |
| PHANTOM ATTACK (Mastertronic) | VIC 20 | * | 2.518.247 | Andrea Ferrando - Montepurzio Catone (Roma) |

| Titolo | Computer | Mese | record | Nome e Cognome |
|---|---|---|---|---|
| PHARAOHS CURSE (Synapse) | CBM 64 | * | 9.170 | Fabio Monaci - Frascati (RM) |
| PITFALL I (Activision) | CBM 64 | 3* | 85.883 | Corrado Lo Priore - Monza (MI) |
| PIT STOP 2 (Ep[illegible]) | CBM 64 | * | 01:17 | Francesco Nuzzi - Scandicci (FI) |
| POLE POSITION (Atarisoft) | ATARI 800XL | 1 | 111.300 | Massimo del Giudice - Civitavecchia (RM) |
| POLE POSITION (Atarisoft) | CBM 64 | 3* | 112.920 | Pierluigi Bertolini - Torino |
| POLE POSITION (Atarisoft) | ZX SPECTRUM | = | 69.300 | Marco Bucciarelli - Prato (FI) |
| POOYAN (Datasoft) | CBM 64 | * | 3.702.050 | Alessio Roic - Roma |
| POPEYE (Parker) | ATARI 800XL | * | 319.420 | Daniele Fazio - S. Agata Militello (ME) |
| POPEYE (Parker) | CBM 64 | 2 | 247.750 | Stefano Vactolina - Vimercate (MI) |
| POPEYE (Parker) | TI 99/4A | * | 94.060 | Claudio Rizzo - Roma |
| POTTY PIGEON (Silver Moon) | CBM 64 | 1 | 14.050 | Maria Pasetti - Muggio' (MI) |
| PREPPIE (Adventure I.) | ATARI 800XL | * | 22.420 | Dario Pozzi - Milano |
| PSSSST (A.C.G.) | ZX SPECTRUM | = | 326.465 | Luigi Liccione - Latina |
| Q* BERT (Parker) | ATARI 800XL | * | 105.210 | Riccardo Masnata - Genova |
| Q* BERT (Parker) | CBM 64 | * | 116.675 | Franco Cormaggi - Torino |
| Q* BERT (Parker) | TI 99/4A | * | 20.195 | Claudio Rizzo - Roma |
| QUO VADIS (Softek Int.) | CBM 64 | = | 73.350 | Marco Marra - Napoli |
| RADAR RAT RACE (Commodore) | CBM 64 | * | 102.200 | Marco Brera - Pray Biellese |
| RADAR RAT RACE (Commodore) | VIC 20 | * | 244.580 | Matteo Martinelli - Riva S.G. (TN) |
| RAIDER OF CURSED (Arcade) | ZX SPECTRUM | * | 11.480 | Giovanni Carbonara - Triggiano (BG) |
| RAID ON FORT KNOX (Commodore) | CBM 64 | * | 5.290 | Fabrizio Mamolo - Udine |
| RAID ON FORT KNOX (Commodore) | VIC 20 | * | 11.729 | Antonio Provenzano - Castrignano dei Greci (LE) |
| RAID OVER MOSCOW (Access) | CBM 64 | * | 555.200 | Stefano Orsi - Alessandria |
| RAINBOW WALKER (Synapse) | CBM 64 | * | 77.969 | Antonio Signoretta - Torino |
| RALLY DRIVER (Hill Mc Gibbon) | ZX | * | 08:46 | Matteo Galiazzo - Genova |
| RAT RACE (Commodore) | VIC 20 | * | 32.580 | Stefano Bollani - Firenze |
| REVENGE OF MUTANT CAMELS (Llamasoft) | CBM 64 | 3* | 686.587 | Daniele Galliani - Camigliano (LU) |
| RIVER RAID (Activision) | ZX SPECTRUM | 1 | 317.970 | Stefano Bille - Schio (VI) |
| ROAD RACE (Commodore) | VIC 20 | * | 12.55 Km | Eros Piermatti - Foligno (PG) |
| ROBIN HOOD (English Soft.) | ATARI 800XL | * | 14.280 | Vittorio Bolognesi - Correggio (RE) |
| SABRE WULF (Ultimate) | ZX SPECTRUM | = | 549.660 | Gianluca Rocchi - Roma |
| SAUCER ATTAK (AlexSoft) | CBM 64 | 2 | 97 | Riccardo Ghetti - Russi (RA) |
| SAVE NEW YORK (Creative Soft) | CBM 64 | * | 860 | Alessandro Miccolini - Faenza (RA) |
| SHAFT MINER (Erregisoft) | CBM 64 | * | 29.590 | Gabriele Gresta - Arezzo |
| SEA WOLF (Commodore) | CBM 64 | * | 77.400 | Cosimo Curini - Pisa |
| SIREN CITY (Interceptor) | CBM 64 | * | 11.900 | Fabio Monaci - Roma |
| SIR PENT (CSP Microgame) | VIC 20 | * | 60.610 | Damiano Genovese - Ladispoli (Roma) |
| SKI RACE (Commodore) | CBM 64 | * | 332.730 | Luigi Contiello - Napoli |
| SKRAMBLE (Anirog) | CBM 64 | * | 183.430 | G.Luca Mercuri - Foligno (PG) |
| SLINKY (Cosmi) | ATARI 800XL | * | 9.600.000 | Vittorio Bolognesi - Correggio (RE) |
| SNEGGIT (Texas) | TI 99/4A | * | 22.980 | Fabrizio de Leo - Marino (Roma) |
| SNOKIE (Funsoft Inc.) | CBM 64 | * | 17.360 | Nico Rizzo - Agropoli (SA) |
| SOLO FLIGHT (Microprose S.) | ATARI 800XL | * | 18.060 | Stefano Fattore - Milano |
| SOLO FLIGHT (Microprose) | CBM 64 | 2 | 17.470 | Stefano Chiorri - Carsoli (AQ) |
| SORCERY (Virgin) | CBM 64 | 2 | 25.100 | Luigi Tura - Thiene |

# LA PAGINA DEI RECORD

| Titolo | Computer | Mese | record | Nome e Cognome |
|---|---|---|---|---|
| SPACE PILOT (King Soft) | CBM 64 | * | 538.100 | Stefano Livian - Santena (TO) |
| SPACE RAIDERS (Psion) | ZX SPECTRUM | * | 7.890 | Luca Tedeschi - Napoli |
| SPACE TAXI (Muse) | CBM 64 | = | $ 693,08 | Marco Marra - Napoli |
| SPARE CHANGE (Bronderbund) | APPLE II E | * | 999.800 | Enrico Borsalino - Cuneo |
| SPELUNKER (Atarisoft) | ATARI 880XL | * | 267.750 | Mario Pastore - Napoli |
| SPY HUNTER (U.S. Gold) | CBM 64 | = | 369.650 | Marco Marra - Napoli |
| SPY HUNTER (U.S. Gold) | ZX SPECTRUM | = | 966.885 | Damiano Sordi - Roma |
| SQUISH'EM (Sirius) | CBM 64 | 3* | 73.580 | Marco Leonardi - Roma |
| STAR BATTLE (Commodore) | CBM 64 | * | 22.700 | Stefano Fagnocchi - Rimini (FO) |
| STAR BATTLE (Commodore) | VIC 20 | * | 23.920 | Eros Piermatti - Foligno (PG) |
| STAR JACKER (Sega) | SC 3000 | * | 171.047 | Leonardo Luccone - Roma |
| STAR POST (Commodore) | VIC 20 | * | 618.400 | Marcello Guerzoni - S. Felice S.P. (MO) |
| STAR TREK (Sega) | ATARI 800XL | * | 537.500 | Massimo Boscolo - Treviso |
| STAR TREK (Sega) | CBM 64 | * | 114.000 | Andrea Camillì - Mestre (VE) |
| STELLAR WARS (Commodore) | C 16 | * | 2.050 | Efrem Castelnuovo - Lecco (CO) |
| SUICIDE STRIKE (Tronix) | CBM 64 | * | 457.000 | Massimo Salvati - Roma |
| SUPER ALIEN (Commodore) | VIC 20 | 3* | 16.900 | G.Luca Pizzingrilli - Folignano (AP) |
| SUPER BUNNY (Datamost) | CBM 64 | * | 1.620 | Marco Donnini - Varese |
| SUPER PIPELINE (Task Set) | CBM 64 | * | 212.785 | Claudio Melchior - Udine |
| SUPER SMASH (Commodore) | VIC 20 | * | 9.470 | David Genovese - Ladispoli (Roma) |
| SURVIVOR (Synapse) | CBM 64 | 3* | 667.770 | Sauri del Dotto - Talentino (MC) |
| TAPPER (Midway Co.) | CBM 64 | 3* | 1.608.100 | Paolo Guidotti - Torino |
| TETRA HORROR (Spectravideo) | SVI 328 | * | 388.250 | Andrea Pozzan - Arzignano (VI) |
| THE WAY OF EXPLODING FIST (Melbourne House) | CBM 64 | = | 215.200 | Fulvio Galgani - Roma |
| TI INVADERS (Texas) | TI 99/4A | * | 16.083 | Massimiliano Ferrari - Roma |
| TOY BIZARRE (Activision) | CBM 64 | * | 655.320 | Flavio Tellatin - Rosà (VI) |
| TOOTH INVADERS (Commodore) | CBM 64 | * | 34.898 | Massimo Tabasso - Savigliano (CN) |
| TORNADO (Quicksilva) | VIC 20 | * | 23.410 | Luciano Adamo - Catania |
| TRACK & FIELD (Konami) | CBM 64 | * | 997.200 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| TRASHMAN (New Gener.) | CBM 64 | * | 4.710 | Luca Donnini - Varese |
| TROUT (Sirius) | VIC 20 | * | 99.990 | Damiano Genovese - Ladispoli (Roma) |
| TUTANKHAMUN (Micormania) | ZX SPECTRUM | * | 110.062 | Daniele Zambrini - Imola (BO) |
| UNDERWURLDE (Ultimate) | ZX | * | 62.097 | Paolo Perrotta - Lecce |
| VORTEX (Inteceptor Soft.) | CBM 64 | * | 99.950 | Mario Corsolini - Follonica (GR) |
| WARRIOR OF ZYPAR (Synapse) | CBM 64 | * | 1.567 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| WHISTLER'S BROTHER (Broder B.) | CBM 64 | * | 12.800 | Lua Donnini - Varese |
| WIZARD (Random Access) | CBM 64 | 1 | 164.650 | Antonio Gagliardi - Napoli |
| ZAXXON (Datasoft) | ATARI 800XL | * | 111.600 | Andrea Vismara - Milano |
| ZAXXON (GCS) | CBM 64 | 3* | 10.771.900 | Marco Leonardi - Roma |
| ZAXXON (Sega) | CBM 64 | * | 1.009.903 | Andrea Salvai - Vinovo (TO) |
| ZEPPELIN RESCUE (Interc. Soft.) | CBM 64 | * | 220.000 | Massimo Antinori - Milano |
| ZODIAC (Anirog Soft.) | CBM 64 | * | 4.789.470 | Antonio Marciano - Catona (RE) |
| ZZOMM (Imagine) | ZX SPECTRUM | 2 | 741.740 | Riccardo Ferrari - Vigevano (PV) |

# il mercato

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| B. Jack Superstar Challenge | Martech | 64/ZX/M | 25.000 | | |
| Back to the future | Electric Dreams | 64 | 29.000 | | |
| Ballblazer | Activision | 64/ZX/Atari | 20.000 | | |
| Barry Mc Guigang's S. Boxing | Activision | 64/ZX | | 20.000 | VG 33 |
| Basket Intern. | Commodore | 64 | 41.000 | 45.000 | |
| Batalix | Llamasoft | 64 | | | |
| Battle for Normandy | U.S. Gold | 64 | | | |
| Championship Tennis | Dextell | I | 55.000 | | |
| Combat Leader | U.S. Gold | 64 | | | |
| Commando | Elite | 64/ZX/AM/B | | | |
| Critical Mass | Durell | 64/ZX | | | |
| Daley Th. Super Test | Ocean | ZX/64/AM | | 15.000 | VG 26 |
| Doctor Creep | Broderbund | 64 | | | |
| Doctor Who | Micropower | 64/ZX/AM/B | | | |
| Dragontorc of avalon | Hewson Consul. | EX | 25.000 | | VG 30 |
| Dropzone | U.S. Gold | XL/64 | | | |
| Dun Dara Ch | Garboyle Games | ZX | | | |
| Dynamite Dan | Mirror Soft | ZX/64/AM | | | |
| Elite | Firebird | 64/ZX/B | 49.000 | | VG 32 |
| Enigma Force | Beyond | 64/ZX | | | |
| Excel | Program Tecniques | ZX/64/AM | | | |
| Exodus Ultima III | All Amer. Advent. | XL/64 | | | |
| Fairlight | Edge | ZX | 30.000 | | |
| Fight Night | U.S. Gold | 64 | | | |
| Fighting Warrior | Melbourne House | ZX/64 | | | |
| Five a side football | Anirog | 64 | | | |
| Frank Bruno's boxing | Elite | ZX/64 | | | |
| Full Throttle | Access | ZX | | 10.000 | VG 25 |
| Geoff Capes Strongman | Martech | ZX/64/AM/M | | | |
| Ghettoblaster | Virgin | 64 | | | |
| Gladiator | Micro-Gen | ZX | | | |
| Glass | Quicksilva | ZX | | | |
| Gryphon | Quicksilva | ZX | | | VG 35 |
| Gyroscope | Melbourne house | ZX/64/AM/B | | | |
| Hacker | Activision | 64/ZX | 20.000 | | |
| Harrier Smith Showjunger | Software Proj. | 64/M | | | |
| Highway Encounter | Wortex | ZX | 20.000 | VG 32 | |
| Hunch Back | U.S. Gold | ZX | | | |
| Hunter Killer | Protek | ZX | 24.000 | VG 24 | |
| I, of the mask | Electric Dream | ZX | | | |
| Imhotep | Ultimate | 64 | | | |
| Internat. Basketball | Elite | ZX/AM | | | |
| International Karaté | System 3 | 64/ZX/AM | | | |
| International Karaté | System 3 | 64/ZX/AM | | | |
| Juggernaut | Crl | ZX | | | |
| Jump Jet | Anirog | 64 | | | |
| Juno First | Sony | M/XL | 49.000 | | |
| Karateka | Broderbund | 64/AP/XL | | | VG 32 |
| Kennedy Approach | U.S. Gold | 64/XL | | | |
| Knight Rider | Ocean | ZX/64/AM | | | |
| Little Computer People | Activision | 64 | 25.000 | | |
| Lordings of Yore | Soft. Corpor. | AP/IBM/64 | | | |
| Lords of the rings | Melbourne House | ZX/64/AM/B | | | |
| Lucifer's realm | All amer. advent. | 64/XL | | | |

**LEGENDA — A** = VCS ATARI; **AP** = APPLE; **AD** = ADAM; **AM** = AMSTRAD; **C** = COLECOVISION; **I** = INTELLIVISION; **LE** = LEONARDO; **M** = MSX; **P** = VIDEOPAC PHILIPS; **S** = SUPERCHARGER STARPATH; **V** = VECTREX; **Vi** = VIC 20; **XL** = ATARI XL; **ZX** = ZX SPECTRUM; **64** = CBM 64; **TI** = TI 99/4A; **B** = BBC

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Mad Professor | Creative S. | 64 | | | |
| Marsport | Gargoyle Games | ZX/AM | | | |
| Masquerade | All Amer. Advent. | 64/XL | | | |
| Master of the lamps | Activision | 64/XL/AP | 26.000 | 32.000 | |
| Mercenary | Novagen | 64/XL | | | |
| Metabolis | Gremlin Graph. | ZX | | | |
| Mindshadow activision | 64/ZX | 25.000 | | | |
| Nodes ofd Yesod | Odin | ZX | | | |
| Obelix | Atari | A | 59.000 | | VG 24 |
| Omega Race | Coleco | C | 79.000 | | VG 25 |
| On court tennis | Activision | 64 | 26.000 | 32.000 | |
| Past finder | Activision | 64 | 26.000 | 30.000 | |
| Profanation | Gremlin Graph. | ZX | | | |
| Quake Minus 1 | Monolith | 64 | | | |
| Quest Probe III | Adventure Int. | ZX/64 | | | |
| Racing Destruction set | Ariola Soft | 64 | 40.000 | | VG 35 |
| Rambo II | Ocean | ZX/64/AM | | | |
| Rescue on fractalus | Activision | 64/AP/XL | 30.000 | | VG 32 |
| Riddlers Den | Electric Dream | ZX | | | |
| Road Race | Activision | 64/XL/AP | | | |
| Robin of Sherwood | Adventure Int. | 64/ZX/AM | | | |
| Rocco | Gremlin Graph. | ZX | | | |
| Rock'n wrestle | Melbourne House | ZX/64/AM | | | |
| Rockford's riot | First star | 64/ZX | | | VG 35 |
| Rupert | Quicksilva | ZX/64 | | | |
| Saboteur | Durell | ZX/AM | | | |
| Schizofrenia | Quicksilva | ZX/64 | | | |
| Scooby Doo | Elite | ZX/64/AM | | | |
| Shadow of the unicorn | Mikro-gen | ZX | | | |
| Sky Fox | Electronic Arts | 64/AP | | | VG 35 |
| Souls of darko, | Tasket | ZX/AM/64 | | | |
| Southern Belle | Hewson consul. | ZX | 25.000 | 20.000 | VG 33 |
| Spry Strikes back | Electric Dream | 64/XL | | | |
| Spry'x Denise | Electric Deam | 64/XL | | | |
| Spy vs spy II | Beyond | 64/ZX | 21.000 | | VG 35 |
| Star Strike | Realtime | ZX | | 10.000 | VG 27 |
| Starion | Melbourne House | ZX/64/AM | | | |
| Stealth | Broderbund | 64/AP/XL | | | |
| Stellar 7 | U.S. Gold | ZX/64 | | 10.000 | |
| Strong Man | Martech | 64/ZX | | | |
| Surfchamp | New Concepts | ZX | | | |
| Technician Ted | Hewson consul. | ZX | 25.000 | | |
| Tennis intern. | Commodore | 64 | 41.000 | 45.000 | |
| Terrormolinos | Melbourne House | 64ZX | | | |
| The Adventure of Bond. B. Bond | Probesoft | 64/ZX/AM | | | |
| The devils crown | Probe soft | 64/ZX/AM | | | |
| The fourth protocol | HCP | ZX/64/AP | 47.000 | | VG 32 |
| The Goonies | U.S. Gold | P4/64/ZX/AM | | | |
| The never ending story | Ocean | 64/ZX/AM/XL | | | |
| The trasnformers | Ocean | 64/ZX | | | |
| The way of Exploding fist | Melbourne house | ZX/64 | 15.000 | | |
| Thing on a spring | Gremlin Graph. | 64 | | | |
| Tornado low level | Vortex | 64 | 25.000 | | |
| Tour the France | Activision | 64 | | | |
| Tracer Sanction | Activision | 64 | | | |
| Track & Field | Atari | 64 | | 10.000 | |
| Track/Field I | Sony | M | 63.000 | | VG 31 |
| Track/Field II | Sony | M | 63.000 | | VG 31 |
| Tujad | Orpheus | ZX/64/AM | | | |
| William Wobbler | Wizard | 64/ZX | | | |
| Winnie the pph | U.S. Gold | 64 | | | |
| Winter games | Epyx | 64/ZX | 40.000 | | VG 33 |
| Winter sports | Electric dream | ZX/AM | | | |
| Wizardry | Edge | 64 | | | |
| World cup soccer | Dextell | I/AM/64/16/ZX | 55.000 | 30.000 | |
| World series baseball | Imagine | ZX/<br>64/16/P4/AM | 22.000 | 10.000 | VG 28 |
| Yie Ar Kung Fu | Imagine | AM/64/ZX | | | |
| Zoids | Marteck | ZX/64/M/XL/<br>AM | | | |
| Zorro | U.S. Gold | 64/XL | | | |

# PRENOTALO SUBITO DAL TUO EDICOLANTE